

Wie kommt der Tod ins Spiel?

Von Leichen und Geistern in Casual Games

Von der Philosophischen Fakultät der Technischen Universität Chemnitz genehmigte

D i s s e r t a t i o n

zur Erlangung des akademischen Grades

doctor philosophiae (Dr. phil.)

vorgelegt von

Miriam Schreiter

geboren am 17.08.1983 in Rodewisch

Tag der Einreichung: 29.01.2018

Gutachterinnen: Prof. Dr. Heidrun Frieze (Betreuerin) und Prof. Dr. Teresa Pinheiro

Tag der Verteidigung: 31.05.2018

Inhalt

Einleitung	7
Kontext und Anliegen	9
Tod in digitalen Spielen: Topografie und Leerstellen	13
Zentrale Fragen, Methoden und Material	23
Argument und Aufbau der Arbeit	26
1 Casual Games & Wimmelbildspiele	29
Casual Games – „anytime, anywhere“	30
Wimmelbildspiele – „Sehr gut! Du hast etwas Nützliches gefunden. Skeletthand“	35
Cursed Fates: Der kopflose Reiter – „A chain of bloody events“	43
2 Transmediale Beziehungen	50
<i>Sleepy Hollow</i> in Short Story & Film	53
Mobile Todesallegorie: Der kopflose Reiter	60
Ökonomien des Todes	73
3 Die Ökonomie der Aufmerksamkeit	78
Aufmerksamkeit	79
Die Industrie des Unheimlichen	83
Tod und Tabubruch	88
Gefährliche Überreste	93
Die Ikonographie des Makabren	96
Plagegeister und Geisterplage	102

4 Die Ökonomie des Accomplishments	108
Accomplishment	109
Accomplishing Playbor	111
Schwellenzustände und Grenzsicherung	123
Ordnung und Verortung	130
Vollendung und Wieder-Holung	138
5 Die Ökonomie des Wertes	148
Werte und Wertschätzung	149
Die Vermarktung des Parasitären	153
Der Wert der Sammlung	159
Bewertung und Bewerten	164
Sozialer Tod	175
Jenseitspolitik und Begeisterung	183
Zusammenführung	191
Quellen	197
Anhang	229

Abbildungen

Abbildung 1: Anzahl der auf bigfishgames.com bereitgestellten Wimmelbildspiele (Sektion PC/Hidden Object)	36
Abbildung 2: Wimmelbildszene aus <i>Cursed Fates</i> (Screenshot)	41
Abbildung 3: Der enthauptete Körper des NPC Baltus Van Tassel (vergrößerter Ausschnitt aus einem Screenshot von <i>Cursed Fates</i>)	47
Abbildung 4: Gräber und Grabinschrift auf dem Startbildschirm (Ausschnitt aus einem Screenshot von <i>Cursed Fates</i>)	47
Abbildung 5: Der über dem Leichnam wabernde Geist (Ausschnitt aus einem Screenshot von <i>Cursed Fates</i>)	48
Abbildung 6: Kopflöser Reiter und „Dreadful Tree“ in <i>Cursed Fates</i> (Screenshot)	69
Abbildung 7: Startbildschirm von <i>Cursed Fates</i> (Screenshot)	70
Abbildung 8: Ausschnitt aus einem Screenshot von der Webseite bigfishgames.com (PC Games/Hidden Object) vom 01.08.2017	84
Abbildung 9: Screenshot von einem Let's Play-Video mit dem Titel ‚Redemption Cemetery 1: The Curse of the Raven - Part1 - w/Wardfire‘ (Wardfire 2014: 4m50s)	92
Abbildung 10: Ladebildschirm von <i>Cursed Fates</i> (Screenshot)	98
Abbildung 11: „Tanz der Gerippe“ von Michael Wohlgemut; Ausschnitt eines Scans von Seite 261 der <i>Schedel'schen Weltchronik</i> (Nürnberg, 1493)	99
Abbildung 12: Wimmelbildszene aus <i>Dark Tales: Edgar Allan Poe's Murder in Rue Montague</i> (2011; Screenshot)	101
Abbildung 13: Blitz-Animation nach Berührung der Leiche (Screenshot von <i>Cursed Fates</i>)	105
Abbildung 14: Aufgaben im Spiel <i>Cursed Fates</i> (Collector's Edition)	113
Abbildung 15: Auszeichnungen in <i>Cursed Fates</i> (Screenshot)	116
Abbildung 16: Auszeichnung für schnelles Auffinden von Objekten in <i>Cursed Fates</i> (Screenshot)	116
Abbildung 17: Innenbereich der Gruft in <i>Cursed Fates</i> (Screenshot)	132
Abbildung 18: Geist in Kapitel 1 von <i>Cursed Fates</i> (Screenshot)	142
Abbildung 19: Geist in Kapitel 1 von <i>Lost Souls: Zeitlose Fabeln</i> (2014; Screenshot)	142
Abbildung 20: Rabattanzeige auf bigfishgames.com (Ausschnitt aus einem Screenshot von der Webseite vom 21.01.2017)	154
Abbildung 21: Meldung nach Ablauf der 60-minütigen freien Spielzeit (Ausschnitt aus einem Screenshot vom Big Fish Game Manager)	162
Abbildung 22: Bewertungspost zum Spiel <i>Cursed Fates</i> auf bigfishgames.de (Screenshot des Beitrags von Bubschi (2013))	165

EINLEITUNG

„Wenn jeder Weg lange im voraus [sic!] für dich erstellt wurde,
ist der Tod bedeutungslos, und das Leben genauso.
Siehst du es jetzt? Siehst du, dass Stanley tot war, von dem Moment an, als er ‚Start‘ drückte?“

aus dem Spiel *The Stanley Parable* (2013)

Rechtschreibfehler und Tod: Mit beiden Phänomenen wird man sehr häufig in digitalen Spielen konfrontiert. Der erste Punkt hat damit zu tun, dass digitale Spiele von Menschen hergestellt werden und Menschen machen bekanntlich Fehler; der zweite hat eine lange Geschichte, während der sich Menschen mit existenziellen Fragen beschäftigt und einen „spielerische[n] Umgang mit dem Tod, also dem Unausweichlichen, dem Endgültigen, dem Ende (oder auch dem Anfang für etwas Neues)“ gesucht haben (Neitzel 2008: 83).¹ Obgleich Rechtschreibung im Kontext der Digitalisierung ein spannendes Forschungsfeld eröffnet, beschäftigt sich diese Arbeit mit dem zweiten Aspekt, dem Tod in digitalen Spielen. Dabei geht es um die Frage, wie der Tod ins Spiel kommt und welche Routen und Netzwerke sich hierbei nachzeichnen lassen.

Die Verbindungen zwischen Tod und Spiel sind so vielfältig, dass sich unzählige Ansatzpunkte finden, sie aufzuzeigen: Bereits in vielen analogen Spielen ist der Tod symbolisch integriert wie etwa im Schach, oder er wird auf dem Spielbrett abgebildet wie beispielweise im klassischen ‚Mensch ärgere dich nicht‘ mit seiner Umlaufbahn

¹ Die Begriffe digitales Spiel und Computerspiel werden in dieser Arbeit synonym benutzt.

und den Ruhestätten für die Figuren im Zentrum. Tod ist hier Ende ebenso wie Anfang, Übergang und Wandel, ist mit Schicksal, Glück und Zufall verbunden. Kriegsspielzeug unterstreicht die machtpolitischen Faktoren im Kampf Mann gegen Mann und ‚Game over!‘ riefen die tunesischen Demonstranten dem Diktator Ben Ali zu. In vielen Spielen finden sich Todesallegorien, etwa die Flucht vor dem ‚Schwarzen Mann‘, die auf die Zeit der Pestepidemien zurückgeht, wo jener für den Abtransport der Toten zuständig war und aus Furcht vor Ansteckung gemieden wurde (Sörries/Neumann 2002: 187). Hieran wird das Spiel mit der Angst vor den Qualen todbringender Krankheiten sichtbar. Religiöse Todesriten und -kulte, z. B. die Totenwache, boten sowohl Anlass als auch Notwendigkeit zum Spielen, zum einen um die Zeit, zum anderen um die gefürchteten Totengeister zu vertreiben. In den Vorstellungen der Lebenden aus früheren Zeitaltern wollten auch die Toten unterhalten werden, wie Grabbeigaben aus Spielzeug und Spielen belegen (Sörries/Neumann 2002: 209).² Zudem kann ‚Todsein‘ auch gespielt oder vorgetäuscht werden, beispielsweise in Bühnenszenierungen. Darüber hinaus handeln zahlreiche Legenden, Sagen, Märchen, Fantasy-Romane auch vom Versteckspiel mit dem Tod, in der Hoffnung, ein bisschen mehr Zeit auf Erden zu gewinnen.

Angesichts dieses bei weitem nicht vollständigen Katalogs an metaphorischen wie soziokulturellen Verbindungen und Verstrickungen zwischen Spiel und Tod überrascht es nicht, dass der Tod von Beginn an Bestandteil von digitalen Spielen war und es nach wie vor ist (Lange 2002). Schauspiel, Glücksspiel, Ritual – das digitale Spiel ist all das und mehr. Für Millionen Menschen weltweit sind digitale Spiele Alltag, Arbeit und nicht zuletzt Zeitvertreib. Wie kommt es, dass wir im digitalen Spiel mit dem Tod spielen? Haben wir nichts Besseres mit unserer Zeit anzufangen? Vor allem, weil wir doch durch Mottos wie YOLO, #lifeisshort oder Bücher mit Titeln wie *1.000 Places to See Before You Die* (Schultz 2003) eindringlich daran erinnert werden, dass unsere Zeit

² Dieser Gedanke zieht sich bis in die Gegenwart, wie die Geschichten um begrabene Videospiele und die mit Entertainmentsystemen ausgestatteten Särge unserer Zeit belegen: Anfang der 1980er Jahre ließ Atari, damals einer der bekanntesten und erfolgreichsten Produzenten von Videospielen, hunderttausende unverkaufte Spielkartuschen in der Wüste von New Mexico begraben. Die medienwirksame Plünderung des Grabes wird in *Atari: Game Over* filmisch dokumentiert. Beim Sarg mit Soundsystem (Bildschirm optional) handelt es sich sowohl um einen viralen Marketing-Coup als auch um ein tatsächlich nachgefragtes Produkt des schwedischen Unternehmens Pause (<http://ourwork.se/catacombo/>).

knapp bemessen ist. Wie kommt es, dass wir in Computerspielen ganz unbekümmert jene kostbare, weil knappe Zeit ‚vertreiben‘, die wir an anderer Stelle wie besessen einzusparen versuchen, indem wir uns, unsere Körper, unsere Routinen und Arbeitsabläufe optimieren und ökonomisieren – nicht zuletzt auch durch digital vernetzte Gadgets und andere App-basierte ‚Spielereien‘?

Kontext und Anliegen

Digitale Kulturen, Medien und Techniken sind Teil sozialer Praktiken und Alltagswelten (Castells 2011; Friese/Rebane/Nolden/Schreiter 2016). Angesichts des vernetzten Mediengebrauchs gestalten sich die Grenzen zwischen online-offline, real-virtuell, öffentlich-privat dynamisch und werden permanent verhandelt (Papacharissi 2010). Daher müssen nicht nur solche Dichotomien, sondern auch ‚Kultur‘ und das gesellschaftliche Miteinander neu gedacht werden. Diesen Entwicklungen hat sich auch die Interkulturelle Kommunikation zuzuwenden, um durch die Verbindung von Sozial-, Kultur- und Kommunikationstheorien über ‚digital matters‘ in soziokulturellen und transnationalen Kontexten nachdenken und diskutieren zu können.

Einen hervorragenden Ansatzpunkt zur Auseinandersetzung mit diesen Fragen bieten digitale Spiele, denn sie sind „an important manifestation of digital technology“ (Kirkpatrick/Mazierska/Kristensen 2016: 117) und bilden digitale Interaktions- und Kommunikationsräume. Darüber hinaus sind sie Teil der Art und Weise, wie wir mit digitaler Technik in Beziehung treten (ebd.: 118). Digitale Spiele sind auch Bestandteil der Praktiken, wie Menschen ihre Zeit miteinander verbringen, ihre Freizeit gestalten und, nicht zuletzt, wie Menschen arbeiten und wofür sie ihr Geld ausgeben. Digitale Spiele basieren nicht nur auf verschiedenen Kommunikationsformen, sie sind selbst Plattformen und Orte des Austauschs und darüber hinaus Ausgangs-, Anker- und Bezugspunkt für eine ganze Reihe anderer kommunikativer und sozialer Praktiken, die über das reine Spielen hinausgehen wie etwa das Erstellen von Spielbewertungen, Let’s Plays,³ Streamings, Fanart und Fanfiction oder die Veranstaltung von Wettkämp-

³ Unter Let’s Plays werden Videos verstanden, die Spieler während des Spielens eines Spiels erstellen und in denen sie ihr Spielhandeln aus dem Off kommentieren.

fen und Conventions.⁴ Es lässt sich also festhalten, dass digitale Spiele ein äußerst vielfältiges und weitreichendes kulturwissenschaftliches Forschungsfeld konstituieren, das auch dazu anregt, Kulturbegriffe neu zu denken.

Einen ebenso vielseitigen Forschungsbereich bildet das Thema Tod, das jedoch aus philosophischer Perspektive einige Herausforderungen birgt. Zygmunt Bauman (2016: 8–9) fasst Tod als „absolutes Nichts“ und „letzte Leere“. Er schließt daraus: „Der Tod kann nicht wahrgenommen und erst recht nicht verbildlicht oder ‚vorgestellt‘ werden“ (Bauman 2016: 9). Dennoch beschäftigen sich die Menschen auf vielfältige Weise mit dem Tod und bringen das, was sie über ihn wissen oder zu wissen glauben, zum Ausdruck. Das heißt in der Folge, dass eine Beschäftigung mit Tod (aus geistes- und sozialwissenschaftlicher Perspektive) immer nur eine Auseinandersetzung mit Ideen und Vorstellungen über den Tod bzw. mit den Repräsentationen dieser Ideen und Vorstellungen sein kann (Burke 1952: 369). Das wiederum bedeutet, dass man durch die Beschäftigung mit dem Thema Tod etwas über die Lebenden lernt. Dazu gehört nicht nur das, was uns im Leben wichtig ist, sondern auch, welche Vorstellungen von Tod existieren und zirkulieren sowie welche soziokulturellen Praktiken diesen Vorstellungen entspringen. In Zeiten einer digital vernetzten Welt haben sich diese Praktiken im Umgang mit Tod und Toten verändert, wie das Entstehen von digitalen Friedhöfen und Gedenkwebseiten auf Facebook zeigen (Moreman/Lewis 2014).

Diese Aspekte zusammenführend ist eine Auseinandersetzung mit dem Zusammenspiel von Tod und digitalen Medien wichtig, weil Medien gesellschaftliche Vorstellungen und Bilder von Tod repräsentieren und re/produzieren (Frieze 2017). Daher werden in den Medien immer auch Aspekte von Tod verhandelt. Vor dem Hintergrund digitaler, soziokultureller Kommunikations- und Interaktionspraktiken ist hier also von Interesse,

⁴ Nick Couldry (2013) verfolgt den Ansatz von ‚media as practice‘, der sich von der Vorstellung von ‚media as text‘ löst, um soziale Prozesse besser verstehen zu können, die durch Medien und Mediengebrauch ausgeführt werden (ebd.: Kap. The Varieties of Media-Related Practice). Dabei rückt in den Fokus, „what people are doing in relation to media in the contexts in which they act“ (ebd.). In diesem Zusammenhang versteht Couldry Praktiken als „social constructions that carry with them a whole world of capacities, constraints and power“ (ebd.: Kap. Media as Practice). Dazu zähle ich auch Praktiken der Repräsentation (s. Fußnote 5). Obwohl ich den Textansatz aus methodischen Gründen nicht aufgebe (weil mich z. B. visuelle Darstellungen interessieren), werde ich auch im Sinne Couldrys Praktiken mit einbeziehen. Hinweis zur Quellenangabe: Bei Publikationen, die als Ebook vorliegen und keine Seitenzahlen enthalten, gebe ich das Kapitel an, in dem sich das Zitat befindet.

wie Tod in digitalen Spielen repräsentiert und re/produziert wird, welche Einbindungen, Rahmungen und Umformungen Tod erfährt sowie was sich damit über gesellschaftliche Zusammenhänge sagen lässt.

Das führt zu der Frage, wovon die Rede ist, wenn hier von ‚Tod‘ gesprochen wird. Um seine soziokulturellen Kontextualisierungen, Darstellungen und Einbindungen erschließen zu können, wird der Tod nicht nur als Ereignis, sondern in Anlehnung an Jean Baudrillard (2011: 14; 235) auch als soziale Beziehung zwischen Lebenden und Toten verstanden, die miteinander symbolisch im Austausch stehen. Um diese sozialen Wechselwirkungen und Verbindungen zwischen dem Tod und dem Leben aufzeigen zu können, wird Tod in dieser Arbeit ganz unterschiedlich konzeptualisiert, u. a. als literarisches Motiv, Allegorie, als Eyecatcher, in Form von Symbolen und visueller Rhetorik, als Sehnsuchts- und Gruselmotiv, als Verkaufsargument, als Spielobjekt oder als Ergebnis sozialer Ausgrenzung. Diese semantische Reichweite von Tod wird in der vorliegenden Arbeit in digitalen Spielen untersucht.

Digitale Spiele lassen sich ganz unterschiedlich als Forschungsgegenstände fassen. Ich greife nachfolgend drei Positionen heraus, die für diese Arbeit relevant sind. *Erstens* können digitale Spiele als kulturelle Artefakte und Kulturprodukte gefasst werden, die Tod aufgreifen – so wie es auch in Filmen, Büchern, Bühnenaufführungen, musikalischen Kompositionen und dergleichen geschieht. Artefakte sind „socially shaped in production and use“ (Sotamaa 2014: 1), weshalb sich in ihnen kulturell geprägte Vorstellungen und Sinngehalte über Tod manifestieren. Diese werden gleichzeitig über ihren Konsum transportiert, besonders über die narrativen und ästhetischen Qualitäten von digitalen Spielen. Dies wiederum ermöglicht die Rekonstruktion des kommunikativen Kontextes, in dem sie verwendet und produziert werden (Froschauer 2009: 326).

Thus, an artifactual approach aims not only to reveal the „constructedness“ of video games, it can also be used to uncover what video games are actually able to teach us about life in today’s society that is increasingly defined by omnipresent global networks of circulation (Sotamaa 2014: 1).

Zweitens sind Computerspiele digitale Medien: Digitale Spiele können als „plurimedial“ (Wolf 2014: 13) bezeichnet werden, weil sie Texte, Bilder, Visualisierungen, Sprache, Musik und Geräusche in sich vereinen. Aufgrund der Verwendung dieser verschiedenen

Zeichensysteme (semiotische Modi) und weil diese Zeichensysteme darüber hinaus in je eigenen sensorischen Modi (auditorisch, visuell, haptisch) vermittelt werden, gelten sie auch als multimodale Artefakte (Kress 2010). Insbesondere die dominanten bildlichen Eigenschaften von digitalen Spielen bieten einen vertiefenden Ansatzpunkt für die Beschäftigung mit visuellen Repräsentationen von Tod.⁵ Auf all diesen Kanälen kommunizieren und re/produzieren digitale Spiele soziokulturelle Vorstellungen und Bilder von Tod. Diese speisen sich aus und verbreiten sich über die transnationalen und transmedialen Netzwerke, in die digitale Spiele eingebunden sind. Denn als populäre Medien sind sie auch Teil einer weltumspannenden Unterhaltungsindustrie und damit in kommerzielle Vermarktungs-, Produktions- und Konsumstrukturen eingebunden oder, wie Nick Dyer-Witheford und Greig de Peuter (2009: xxx) formulieren, „media constitutive of twenty- first- century global hypercapitalism“.

Drittens sind Computerspiele nicht nur Medien, sondern auch Spiele. Als solchen ist es ihnen eigen, zur Interaktion mit den Inhalten einzuladen und aufzufordern (z. B. mit Simulationen von Totengeistern im Spiel). Obwohl ein Großteil dieser Interaktionen über die Bildoberfläche vermittelt wird, wäre es jedoch sehr oberflächlich, digitale Spiele auf ihre bildlichen Komponenten zu reduzieren oder diese vom ‚Rest‘ isoliert zu betrachten. Denn das, was das digitale Spiel konstituiert, ist das orchestrierte Zusammenwirken unterschiedlicher Elemente und Ebenen wie der Software (codes, engine), der Hardware (Prozessor, Bildschirm, Controller), den Spielregeln, dem Spielnarrativ sowie den bereits genannten Modi. Digitale Spiele basieren mithin auf einem komplexen Designkonzept, das das Ineinandergreifen dieser Komponenten koordiniert und so „designed experiences“ (Squire 2006) schafft. Die Interaktion wird maßgeblich von den im Design angelegten Regeln und Tools geleitet (z. B. was ‚erlaubt‘ das digitale Spiel dem Spieler⁶, mit einem toten Körper zu tun). Aus den designten Interaktionen mit dem

⁵ Unter Repräsentationen verstehe ich in mit Stuart Hall (2009) einen zeichen- und symbolbasierten Darstellungskomplex aus Wörtern, Bildern, Geräuschen, Objekten etc., die für Konzepte, Vorstellungen, Gefühle etc. stehen können (ebd.: 1). Repräsentationen sind nicht ‚neutral‘, denn sie gehen einher mit einem „process of selection in which certain signs are privileged over others“ (Hartley 2005: 202). Das macht sie zu einer „material site for the exercise of, and struggle over, power“ (Couldry 2013: A Toolkit and Some Guiding Principles).

⁶ Aus Gründen der Lesbarkeit werden in dieser Arbeit männliche Formen und weibliche Formen unregelmäßig abwechselnd verwendet. Jede Form bezieht sich auf Männer und Frauen in gleicher Weise.

Spiel ergeben sich daher Bedeutungskonstellationen, weil die Spielregeln und Handlungsmöglichkeiten immer auch bestimmte Normen und Anschauungen über Tod kommunizieren (Salen/Zimmerman 2004).

Diese drei Perspektiven zusammenfassend können Computerspiele als kulturelle Artefakte und Medien verstanden werden, die einerseits soziokulturelle Vorstellungen und Bilder von Tod vielfältig kommunizieren, repräsentieren und re/produzieren. Andererseits manifestieren sich aber in der Interaktion mit dem Spiel und damit verbundenen Praktiken (wie dem Schreiben von Spielbewertungen oder dem Erstellen eines Let's Plays) weitere Bedeutungsdimensionen, z. B. ein sozialer oder symbolischer Tod der Spieler. Beide Blickwinkel werden in dieser Arbeit fruchtbar gemacht, um nicht nur der Komplexität des Forschungsgegenstandes gerecht zu werden, sondern auch um ein facettenreiches Panorama vom Tod in digitalen Spielen zeichnen zu können. Dieses Panorama hat seinen Ausgangspunkt im digitalen Spiel, erstreckt sich aber fächerartig in die verschiedenen Dimensionen hinein, in die das digitale Spiel eingebettet ist, das Spielen, den Konsum, das Bewerten, die Produktion und die Vermarktung digitaler Spiele.

Tod in digitalen Spielen: Topografie und Leerstellen

Tod ist ein allgegenwärtiges Ereignis in digitalen Spielen. Es ist daher kaum verwunderlich, dass eine beträchtliche Menge an Forschung zum Thema existiert.⁷ Obwohl bisherige Forschungen Tod in digitalen Spielen sehr vielseitig beleuchten, ist gleichzeitig eine sehr enge Perspektive auf das Thema erkennbar. Es sollen daher das Spektrum des gegenwärtigen Wissensstandes dargestellt und die sich ergebenden Leerstellen identifiziert werden, die in dieser Arbeit gefüllt werden sollen. Zu diesem Zweck wird in den folgenden Abschnitten die Forschungsliteratur zum Thema dargestellt. Da der

Nicht-binäre Vorstellungen männlicher und weiblicher Geschlechtlichkeit können auf diese Weise zwar nicht abgebildet werden, sind aber mitgedacht.

⁷ Es lässt sich nicht bestreiten, dass eine thematische Nähe zu Diskursen um Gewalt und Gewaltdarstellungen in Computerspielen und deren Auswirkungen besteht, zumal Tod das Resultat von Gewalt sein kann. Da es mir jedoch darum geht, soziokulturelle Konzepte von Tod in digitalen Spielen herauszuarbeiten, wird die Literaturlage zum angrenzenden Themenfeld der sog. Killerspieldebatte nicht berücksichtigt. Einen Überblick über Forschungen zu diesem Bereich aus psychologischer Perspektive gibt z. B. Krahé (2013), Stoll (2009) konzentriert sich auf körperliche und Aspekte der Darstellung.

Bestand an Forschungen zu dem Thema sehr umfangreich ist, konzentriere ich mich auf folgende zentrale Aspekte: disziplinäre Herangehensweisen und Forschungsinteressen, methodische Grundlagen, Spiele, Spielfiguren, Konzeptionen von Tod und theoretische Ansätze.

Disziplinäre Herangehensweisen und Forschungsinteressen

In der Forschungsliteratur sind moral- und existenzphilosophische, medien- und sozialpsychologische, theologische sowie kultur-, literatur-, medien- und religionswissenschaftliche Ansätze vertreten. Sehr viele Artikel wurden aus der Perspektive der Game Studies verfasst.⁸ Entsprechend vielfältig sind auch die Herangehensweisen und Fragestellungen an Tod als Forschungsthema im Zusammenhang mit Computerspielen. Insgesamt lassen sich diese grob in vier Bereiche gliedern: Untersucht werden zum einen *Auswirkungen des In-game-Todes/Sterbens auf die Spieler*. Hier werden hauptsächlich kognitive oder affektive Aspekte thematisiert (Rousse 2011; Misek-Schneider/Mink/Fritz 2012; Ackermann 2013). Zum anderen interessieren sich die Forscherinnen für *Auswirkungen auf die Spielerfahrung bzw. das Spielen des Spiels*. In diesen Interessenbereich fallen Design- und Programmierungsaspekte (Klastrup 2007, 2008; Furtwängler 2007; Carter/Gibbs/Waddley 2013; Keogh 2013). Forschungen, die sich dem *Umgang mit Tod im Spiel* zuwenden, nehmen in den Blick, wie im Spiel Aspekte von Tod aufgegriffen, dargestellt und inszeniert werden (Richard 2007; Ahn 2011; Härig 2013; Klimmt 2015;). Einige Beiträge beschäftigen sich auch damit, wie sich der *gesellschaftliche Umgang mit Tod* in Computerspielen widerspiegelt (Lange 2002).

Methodische Grundlagen

Bei der Bearbeitung dieser vier Forschungsbereiche nutzen die Forscherinnen hauptsächlich qualitative Methoden. Dabei kamen unterschiedliche Ansätze zur Anwendung wie beispielweise Tiefeninterviews (Misek-Schneider/Mink/Fritz 2012), ethnografische Methoden und teilnehmende Beobachtung (Rousse 2011), Aufnahmen von Gruppen-

⁸ Die Game Studies beschäftigen sich mit Spielen, Spielern und den sie umgebenden Kontexten. Diese noch junge Wissenschaftsdisziplin ist gekennzeichnet von einem interdisziplinären Zugang zu Spielen und Spieltheorien (Nieborg/Hermes 2008; Mäyrä 2010; Beil 2013).

spielsessions (Ackermann 2013), Analysen von Foren, Webseitenbeiträgen und *In-game*-Interviews (Carter/Gibbs/Waddley 2013). Klasturp (2007; 2008) arbeitet mit einem sehr breit gefächerten Methodenmix, denn „within the humanities, no tested methodologies yet exist for the study of particular gameworld features“ (Klasturp 2007: 3). Sie nutzt eigene Spielerfahrungen, *In-game*- oder E-Mail-Interviews mit Spielern, Analyse von Texten und Webseiten zum Thema Tod in digitalen Spielwelten und Gamedesign sowie die Analyse von Geschichten, die Spielerinnen über ihren Tod im Spiel erzählen. Diese methodischen Ansätze verweisen auf die Vielfältigkeit von digitalen Spielen als Forschungsgegenstand sowie die Vielzahl an möglichen methodischen Zugängen. Obwohl bildanalytische Verfahren z. B. in den genannten textuellen Analysen oder den ethnografischen Methoden enthalten sein könnten, werden sie nicht explizit genannt, was darauf schließen lässt, dass sie bisher auch keine nennenswerte Rolle gespielt haben.

Spiele

Die Autoren greifen in ihren Ausführungen auf zahlreiche Spiele als Beispiele zurück, die ganz unterschiedliche Spieltypen aus der gesamten Zeitperiode seit der Entwicklung der Computerspiele umfassen. In vielen Fällen wird eher punktuell und nicht ausführlich auf die genannten Spiele eingegangen. Dem entgegen widmen sich einige Autoren speziell der intensiven Analyse eines oder mehrerer Spiele im Zusammenhang mit Tod. Keogh (2013) befasst sich beispielsweise mit den Auswirkungen von *permadeath*⁹ auf die Spielerfahrung und die Beziehung zum Avatar im Spiel *Minecraft* (2011), Carter/Gibbs/Wadley (2013) untersuchen ähnliche Fragen in *DayZ* (2013). Klasturp (2008) konzentriert sich in ihren Untersuchungen zum Erleben von Online-Welten ganz und gar auf *World of Warcraft* (2004–heute), während Degler (2006) Aspekte von Körperlichkeit in *Tomb Raider* (1996) in den Blick nimmt. Bei diesen Spielen handelt es sich um sehr erfolgreiche Titel. Es werden jedoch auch weniger bekannte Spiele untersucht (Hoffman 2010; Ahn 2011; Vollmann 2015). Ihre Bandbreite reicht hinsichtlich des Spielmodus von Massively Multiplayer Online (MMO) über Multiplayer bis zu

⁹ *Permadeath* bedeutet, dass die Figur des Spielers unwiederbringlich gelöscht wird.

Singleplayer. Verortet sind die Spiele hauptsächlich in den Genres Role-Playing (RPG), Adventure und Shooter.¹⁰

Spielfiguren

Bis auf wenige Ausnahmen beschäftigen sich die Studien mit dem Tod virtueller Figuren oder Repräsentationen von menschenähnlichen Lebewesen. Die Mehrheit der Beiträge wendet sich dabei dem Tod des Spieleravatars zu. Die Autoren und Autorinnen beleuchten beispielsweise die einzelnen Phasen des Sterbeprozesses des Avatars (Klastrup 2007), die generelle Reversibilität seines Todes (Misek-Schneider/Mink/Fritz 2012), die Mehrstufigkeit des Todes (Ahn 2011; Bydlinski 2013) und den Tod des Avatars als Ende eines Lebensnarrativs bzw. einer Storyline (Keogh 2013). Mithin zeigt sich, dass durch die in der Literatur dominierende Fokussierung auf den Avatartod der Tod anderer Spielfiguren bis auf wenige Ausnahmen kaum beleuchtet wird.

Konzeptionen von Tod

Den Publikationen zum Thema ‚Tod in Computerspielen‘ liegen überdies verschiedene Todeskonzepte zugrunde. Dominierend ist dabei das Konzept von Tod als *Funktion* im Spiel, indem er beispielsweise als Strafe für Fehler oder schlechte Performance im Spiel eingesetzt wird (Klastrup 2007; 2008; Furtwängler 2007; Klimmt 2015). Weiterhin wird Tod als zyklische *Struktur* verstanden, die einen Mehrfachtod beinhaltet (Ahn 2011). *Binär angelegte Todeskonzepte* konzipieren Tod auf unterschiedlichen Ebenen. So kann u. a. zwischen gameplay-induziertem vs. plot-induziertem Tod (Bydlinski 2013), fremd- vs. selbstinduziertem Tod (Ackermann 2013), combat death vs. natural death (Klastrup 2008) unterschieden werden. Auch abstrakte Verständnisse von Tod (Tod der Daten, Tod des Spiels, Tod der Hardware) wurden aufgegriffen und thematisiert (Fordyce 2013, Mazzeo/Schall 2014). Einige Publikationen diskutierten ausschließlich das spezifische Konzept des *permadeath* (Rousse 2011, Keogh 2013, Carter/Gibbs/Waddley 2013).

¹⁰ Die mit den Genrebezeichnungen verbundenen Problematiken werden in Kapitel 1 erläutert.

Theoretische Ansätze

Trotz der skizzierten unterschiedlichen Verständnisse davon, was Tod im jeweiligen Kontext des jeweiligen Erkenntnisinteresses bedeutet, lässt sich insgesamt ein genereller Mangel an theoretischer Fundierung des Themas in einer großen Anzahl der Beiträge feststellen. Wenngleich vereinzelt auf Martin Heidegger, Philippe Ariès, Arnold van Gennep und Sigmund Freud verwiesen wird, findet eine intensive Auseinandersetzung mit thanatologischen Perspektiven selten statt. Sicher sind hierfür auch das generelle Erkenntnisinteresse und das den Überlegungen der Autoren zugrundeliegende Todeskonzept ausschlaggebend, weshalb nicht in allen Fällen eine tiefeschürfende Beschäftigung mit theoretischen Ansätzen zum Thema Tod erforderlich ist (z. B. wenn Fragen der Immersion ins Spiel betrachtet werden). Drei Beiträge, die ich im Folgenden darstellen werde, stechen aus der Forschungsliteratur heraus, weil sie vergleichsweise umfangreich mit theoretischen Ansätzen argumentieren. Diese Beiträge stützen sich auf psychoanalytische Theorien, um die Omnipräsenz von Tod in digitalen Spielen zu ergründen.¹¹

Der Beitrag von Erin Hoffman (2010) beschäftigt sich mit der im menschlichen Unbewussten verankerten Angst vor dem Tod und den ethischen Implikationen von Tod als Thema von Computerspielen. Sie fragt danach, „how video games represent contemplation of fundamental ethical concerns in the human experience“ (ebd.: 109). Hoffman argumentiert zur Beantwortung dieser Frage (leider nicht immer durchgängig nachvollziehbar) mit Søren Kierkegaard, dass sich die Menschen mit Trivialitäten betäuben und ablenken, um dem Gedanken der Unvermeidbarkeit des Todes zu entkommen (ebd.: 117–118). Aufgrund der Unmöglichkeit dieses Unterfangens ist das Ergebnis jedoch ein Zustand, der Verzweiflung und Angst angesichts des Todes zur Folge hat (ebd.: 119). An dieser Stelle zieht Hoffman den Anthropologen Ernest Becker (1985) heran, denn dieser kommt unter Rückgriff auf Søren Kierkegaard, Sigmund Freud und Otto Rank zu dem Schluss, dass die Verdrängung des Wissens um den eigenen Tod verschiedene Bewältigungsstrategien hervorruft. Dazu zählt Becker die Tradition des Heroischen, die es erlaubt, sich mit dem eigenen Tod auseinanderzusetzen.

¹¹ Die Autoren der drei Beiträge verweisen nicht aufeinander, so dass angenommen werden kann, dass sie unabhängig voneinander die hier dargestellten Argumentationsgänge entwickelt haben.

zen. Hoffman übernimmt Beckers Argument und erklärt mit dem Heroischen die Omnipräsenz des Todes in Computerspielen:

Our manifestations of heroism in art are [...] our attempts to seize immortality through the creation of fiction in which we may suffer but we never die. From Shakespeare to the Bible to *World of Warcraft*, we see how fantasy allows us to confront and defeat even our own mortality. And voilà – death in video games (Hoffman 2010: 120; Herv. i. O.).

Einen ähnlichen Erklärungsansatz verfolgt auch Benjamin Vollmann (2015). Er möchte „versuchen zu zeigen, warum die zyklische Struktur von Videospielen den Tod gewissermaßen anzieht bzw. warum der Tod, obwohl wir uns vor ihm fürchten, so anziehend, so faszinierend auf uns wirkt“ (ebd.: 17). Hierfür bringt er zwei Argumente, die auf Freuds Überlegungen beruhen. Zunächst zieht er Freuds Beobachtungen zum Spiel seines Enkelkinds heran (bekannt unter dem Namen Fort/Da, das Freud in *Jenseits des Lustprinzips* (1920) darlegt). Das Kind wirft dabei wiederholt ein Spielzeug fort und holt es durch Ziehen an einer Schnur, die am Spielzeug befestigt ist, wieder zu sich zurück. Nach Freud bearbeitet das Kind dadurch das vorübergehende Fortsein der Mutter, das symbolisch für ihren Tod steht. Vollmann schließt daraus, dass die Wiederholung von Unangenehmem im Spiel, also dem Tod, die Loslösung von der Opferrolle und damit *agency* ermöglicht (Vollmann 2015: 100–101): „Der Vorstellung des eigenen Todes und der Kränkung, die sich aus dieser ergibt, begegnet das Subjekt im Spiel also durch Wiederholung und Ermächtigung“ (ebd.: 101). Das wiederholte Sterben in digitalen Spielen versteht er daher mit Freud als einen Bemächtigungsmechanismus gegenüber der „Ohnmacht angesichts des eigenen Todes“ (ebd.: 102). Sein zweites Argument stützt sich bei der Begründung für die Faszination am medial vermittelten Tod ebenfalls auf Freud (1915). Den Gedanken Freuds aufgreifend, dass das Leben verarme, wenn es nicht aufs Spiel gesetzt werden dürfe, ist es Vollmann zufolge nur logisch, dass wir eine Kompensation dieser Verarmung in fiktionalen Medienwelten und den Computerspielen suchen (ebd.: 102).

Der dritte hier interessierende Beitrag wurde von Jeffrey Douglas (2011) verfasst. Er stützt sich in seiner Argumentation ebenfalls in großem Umfang auf Freuds Beobachtungen zum kindlichen Spiel seines Enkels und dem Todestrieb. Douglas geht von

folgender Prämisse aus: „infantile engagement with the death drive is alive and thriving in modern digital gaming experiences“ (ebd.: 88). Er möchte also erklären, wie der Freud'sche Todestrieb den simulierten Tod in den digitalen Spielen durchzieht (ebd.), insbesondere angesichts der Tatsache, dass ihm die wiederholte, freiwillige Konfrontation mit dem simulierten Tod paradox erscheint (ebd.: 86). Douglas fragt darum: „Why have simulations oriented around the mastery of death become such a saleable commodity?“ (ebd.: 92). In der Auflösung dieser Frage stützt er sich wie Vollmann (2015) auf Freuds Beobachtungen zum Fort/Da-Spiel und die rituelle Wiederholung, aus der der Mensch Vergnügen und Selbstversicherung schöpft (ebd.: 98). Douglas kommt zu dem Schluss, dass digitale Spiele dieses Kernprinzip des Todestriebs abbilden (ebd.: 101). So geht auch Douglas von der Verdrängungsthese aus: Der Tod hat sich immer mehr aus dem Leben zurückgezogen (ebd.: 92). Seine Abwesenheit wird durch seine Simulation in den Medien kompensiert. Die Todesdarstellungen in den Medien versteht er als Bewältigungsmechanismus für das Verschwinden von Todeserlebnissen aus der Gesellschaft (ebd.: 92).

Es lässt sich festhalten, dass Hoffman (2010), Douglas (2011) und Vollmann (2015) von der Prämisse der Todesverdrängung ausgehen, wobei die Abwesenheit von Todeserfahrungen durch die Medien kompensiert wird.¹² Der rituelle Aspekt der

¹² Die Verdrängungsthese als Erklärungsansatz ist auch bei Untersuchungen von Todesbildern in den Medien allgemein sehr präsent. Beispielsweise greift Birgit Richard (1995) diesen Ansatz auf. In ihre Argumentation bindet sie Jaques Lacans psychoanalytische Ansätze ein, stützt sich aber besonders stark auf Baudrillards (2011) Beobachtungen zur Verbannung der Toten aus gesellschaftlichen Lebensbereichen (Baudrillard 2011: 226). Sie zeigt anhand ihrer Untersuchung von medial verbreiteten Todesbildern, dass sich die fehlenden Rituale im Umgang mit den Toten in die mediale Sphäre verschoben haben: „Die optischen Speichermedien treten an die Stelle des fehlenden direkten Austausches zwischen Lebenden und Toten. [...] Mediale Ritualisierung und Symbolisierung des Todes findet über die technischen Bilder statt“ (Richard 1995: 285). Christoph Klimmt (2009) wiederum bezieht die Terror-Management-Theorie (Greenberg/Solomon/Pyszczynski 1997) in seine Argumentation mit ein. Diese sozialpsychologische Theorie besagt, dass Menschen angesichts des Bewusstseins für die eigene Sterblichkeit eine Angst vor dem eigenen Tod (Mortalitätssalienz) entwickeln können. Klimmt (2009) stellt die Behauptung auf, dass Tod und Sterben in den Medien als Religionersatz fungieren (ebd.: 425). Angesichts zunehmender Säkularisierung werden religiöse Bewältigungsangebote immer weniger nachgefragt, während die „die menschliche Urangst vor dem Sterben“ hingegen nicht schwindet (ebd.: 426). Durch die sich verringern-
de Inanspruchnahme von religiösen Institutionen fällt den medialen Unterhaltungsangeboten daher „eine wichtiger werdende Rolle für die Bewältigung von todesbezogenen Ängsten und Gedanken in der modernen Gesellschaft zu [...]“ (ebd.: 426).

Auseinandersetzung mit dem Tod findet sich in der Wiederholung des Todesereignisses im Spiel als Bemächtigungsstrategie wieder.

Die Verdrängungsthese stellt jedoch einen zentralen Schwachpunkt dieser Argumentation dar. Thomas Macho und Kristin Marek (2007: 14) zählen sie zu den „Argumentationslinien moderner Selbstkritik“, die „neuerdings ein wenig antiquiert“ wirken, weil sie „die reale Vielfalt der tatsächlichen Erscheinungsformen des Todes ebenso wie die Spielarten seiner philosophischen oder ästhetischen Reflexion“ verfehlen. Weitere Gegenargumente finden sich bei Klaus Feldmann (2010: 62–63): Beispielsweise spricht gegen die Verdrängungsthese, dass die Menschen angesichts wachsender Möglichkeiten der Lebensplanung (Gesundheitsversorgung, Versicherungen, Sterbehilfe etc.) eine weniger fatalistische Einstellung gegenüber dem Tod entwickelt haben (ebd.: 62) oder dass sich die Menschen von „erzwungenen Todesideologien“ zu emanzipieren in der Lage sind (ebd.: 63), nicht zuletzt auch aufgrund der Pluralisierung von Glaubensvorstellungen und der Ablösung eines „ethnozentrische[n] und provinzielle[n] Todesbewusstsein[s]“ (ebd.). „Von einer Verdrängung des Todes kann also gar keine Rede sein, sondern von einer Verwissenschaftlichung, Politisierung, Ökonomisierung, Medikalisierung, Juridifizierung usw. des Todes in der modernen Gesellschaft“ (Nassehi 2003: 301). Dem lässt sich angesichts der in dieser Arbeit interessierenden Thematik auch der Aspekt der Digitalisierung hinzufügen, so dass die als Verdrängung und Kompensation bezeichneten Prozesse letztlich auch als Umformung des Todes im Zuge gesellschaftlicher Entwicklungen gedacht werden können: Digitalisierung des Todes statt Verdrängung in den medialen Bereich.

Leerstellen und Schlussfolgerungen

Zusätzlich zu den eben aufgezeigten Forschungslücken, lassen sich in Verbindung mit der Verdrängungsthese anhand der obigen Ausführungen zum Forschungsstand die folgenden Leerstellen identifizieren: Da bisherige Forschungen hauptsächlich den Tod des Spieleravatars in den Blick genommen haben, bleibt der Tod anderer Spielfiguren weitgehend unerforscht. Daher wird sich die Arbeit auf den Tod dieser Spielfiguren, der sog. Non-Player-Characters (NPCs) konzentrieren. Diese Spielfiguren werden vom Computer gesteuert und sind konstitutive Elemente beinahe jeder digitalen Spielwelt.

Mit ihrer Untersuchung rücken soziokulturelle Vorstellungen vom Tod des Anderen in den Mittelpunkt.

Eine wichtige Konsequenz aus der Hinwendung zu den NPCs liegt in der Auswahl der digitalen Spiele, die sich für eine solche Untersuchung eignen. Dafür kommen insbesondere Spiele in Frage, in denen der Tod von NPCs im Vordergrund steht und deren Spielverlauf nicht vom Tod des Avatars dominiert wird. Das Genre der Hidden Object Games oder Wimmelbildspiele¹³ erfüllt diese Kriterien und eignet sich somit als Forschungsgegenstand. Zudem bieten diese Spiele aufgrund ihrer Gestaltung reichlich visuelles Material und basieren auf vielfältigen Spielnarrativen, die in die Untersuchung einbezogen werden können.

Eine Beschäftigung mit diesem Spieltyp eröffnet darüber hinaus weitere Vorteile: Erstens sind diese Spiele kaum erforscht (Chess 2013; 2014; 2015) und auch noch nicht im Zusammenhang mit Tod analysiert worden. Damit kann dem bisher untersuchten Spielespektrum eine weitere Facette hinzugefügt werden. Zweitens können diese Spiele dem Bereich der Casual Games zugeordnet werden, die in der bisherigen Forschung wenig Aufmerksamkeit erhalten haben.¹⁴ Casual Games wurden zwar euphorisch gefeiert (Juul 2010), bisher aber kaum erforscht (Chiapello 2013). Eine Beschäftigung mit Wimmelbildspielen ermöglicht daher auch eine kritische Auseinandersetzung mit dem Phänomen der Casual Games. Wie sich zeigen wird, sind diese als „mass-market entertainment medium“ (Greechan 2008: 9) einem breiten Publikum zugänglich, weshalb mit der Untersuchung dieser Art von digitalen Spielen auch der Blick über das ‚klassische Gaming-Publikum‘ hinaus erweitert wird und eine Hinwendung zu einer breiten Gruppe von Spielern und Spielerinnen erfolgen kann.

Die Integration von thanatologischen Ansätzen in bisherige Untersuchungen fällt dürftig aus und greift angesichts der Komplexität des Themenbereichs ‚Tod und digitale Spiele‘

¹³ Bei Wimmelbildspielen bzw. Hidden Object Games handelt es sich um Spiele mit festen Spielszenen, in denen die Spieler Gegenstände in dichten und überfüllten Bildern finden müssen. Eine ausführliche Darlegung der Charakteristika von Wimmelbildspielen erfolgt in Kapitel 1.

¹⁴ Diese Bezeichnung ist ein Sammelbegriff für eine ganze Reihe von weiteren Spieltypen außer den Wimmelbildspielen. Dazu gehören etwa Puzzle- oder Geschicklichkeitsspiele (z. B. *Tetris* 1986), Quizspiele (z. B. *Quizduell* 2012), Karten- oder Brettspiele (z. B. Solitär, Schach) und Simulationen (z. B. das Social Network Game *Farmville* 2009). Weitere Ausführungen dazu erfolgen in Kapitel 1.

zu kurz. Daher wird in dieser Arbeit ein breites Spektrum an philosophischer, anthropologischer, soziologischer und kulturwissenschaftlicher Literatur einbezogen, um todesbezogene Vorstellungen und Praktiken in digitalen Spielen umfassender interpretativ zu erschließen.

Die Beschäftigung mit den Todeskonzeptionen, die den Forschungsbeiträgen zugrunde liegen, hat deutlich gemacht, dass der kommerzielle Aspekt von digitalen Spielen nicht berücksichtigt wird. Besonders eindrücklich zeigt sich dies an der Deutung der Omnipräsenz des Todes in den Spielen anhand psychoanalytischer Erklärungsansätze (Hoffman 2010; Douglas 2011; Vollmann 2015). Diese Perspektive vernachlässigt die Kontextualisierung von digitalen Spielen als Konsumprodukte und ihre Einbettung in diese Zusammenhänge, nämlich

the complex corporate institutions, technological constraints, design processes, and marketing calculations that generate the game experience, and the ‚negotiations‘ that take place between producers and consumers of digital games in the context of a for-profit cultural industry (Kline/de Peuter/Dyer-Witheford 2014: 17–18).

In der vorliegenden Arbeit werden diese Kontexte daher nicht nur berücksichtigt, sondern dezidiert in die Interpretation von Tod in digitalen Spielen einbezogen, um den Blickwinkel auch auf Praktiken zu erweitern, die über das reine Spielen hinausgehen (z. B. die Vermarktung der Spiele und das Verfassen von Spielbewertungen). Auf diese Weise können Zusammenhänge und Wechselwirkungen zwischen verschiedenen Todespräsentationen und diversen Spielpraktiken aufgezeigt werden. Dies ermöglicht auch die Erarbeitung einer Lesart der Todesthematik jenseits der Verdrängungsthese.

Die Sondierung der Literatur hat letztlich auch gezeigt, dass die Untersuchung der funktionalen Aspekte des Todes in Spielen im Mittelpunkt steht. Daher wird diese Forschungsarbeit stärker die gestalterischen, intertextuellen und visuellen Aspekte einbeziehen, um Rückschlüsse auf soziokulturelle Zusammenhänge und Wechselwirkungen zwischen bildlichen und narrativen Repräsentationen, Spielpraktiken und Produktions- bzw. Konsumkontexten ziehen zu können. Dies verfolgt nicht zuletzt auch

das Anliegen, die kritische Perspektive auf das Medium ‚digitales Spiel‘ und den medial vermittelten Umgang mit Todesrepräsentationen zu schärfen.

Zentrale Fragen, Methoden und Material

Die Untersuchung der eben erläuterten Aspekte trägt zu einer perspektivischen Erweiterung des bisher eher eingeschränkten Blickwinkels auf Tod in digitalen Spielen bei. Gleichsam ermöglicht sie eine Ausrichtung dieser Arbeit auf soziokulturelle Zusammenhänge unter der übergeordneten Frage, wie der Tod ins digitale Spiel kommt. Diese Frage lässt sich anhand der folgenden forschungsleitenden Fragestellungen untergliedern:

Wie wird Tod in digitalen Spielen repräsentiert? Dies beinhaltet die Frage danach, wie Tod auf der narrativen und visuellen Ebene dargestellt und inszeniert wird. Damit eng verbunden sind auch die folgenden Fragen: Welche Symbole, Bilder, Vorstellungen, Motive und Orte haben Eingang in digitale Spiele gefunden? In welchen Kontexten kommen sie im Spiel zum Einsatz und wie werden sie verwendet? Welche Praktiken sind im Zusammenhang mit Tod in den Spielen erkennbar? Wie wird der Tod des Anderen dargestellt und inszeniert? Welche soziokulturellen Aspekte und Konzepte von Tod werden in digitalen Spielen ausgehandelt und konstruiert? Da diese Fragestellungen am Beispiel von Wimmelbildspielen untersucht werden, schließt sich hier auch die Frage an, was zum Design, zur Produktion und zum Konsum dieser Spiele in Erfahrung gebracht werden kann.

Die Bearbeitung dieser Fragen geschieht hauptsächlich mittels ethnografischer Methoden. Obwohl dieser Ansatz häufig zur Erforschung von Massively Multiplayer Online Games (MMOGs) angewendet wird (z. B. Taylor 2009, Nardi 2010), plädiert Kiri Miller (2008) auch für die ethnografische Erforschung von Single-Player-Spielen, wo „collaborative relationships“ dann zu Avataren, NPCs und den Spieldesignern entstehen (ebd.: o. S.). Weitere Kommunikationspartner sind „imagined communities of other readers, consumers, players, or citizens“ (ebd.: o. S.).

Vor diesem Horizont, den der ethnografische Rahmen aufspannt, kommt eine Kombination aus Artefakt- und textuellen Analysen, inhalts- und bildanalytischen Verfahren

sowie ethnografischen Gesprächen und dichten Beschreibungen wie folgt zum Einsatz: Im Zentrum der Arbeit steht die Analyse von digitalen Spielen, die ich als textuelle und kulturelle Artefakte begreife (Sotamaa 2014: 1; Fernández-Vara 2015). Ihre Analyse umfasst ihre kontextuelle Einbettung (soziokulturelle und intermediale Zusammenhänge, Konsum, Produktion), die Spielercommunitys sowie die Regeln, Ziele, Spielmechaniken, Inhalte, das Narrativ und die visuelle Gestaltung des Spiels. Hierfür kommen u. a. bild-, text- und inhaltsanalytische Verfahren (in Anlehnung an Rose 2007, Pink 2007, Herring 2010) zur Anwendung. Diese werden ebenfalls zur Untersuchung von relevanten Paratexten (literarisches und filmisches Material, Webseiten, Foren, Let's Plays) eingesetzt. In Anlehnung an Close Reading als textuelle Analyse wurde mit Close Playing gearbeitet (Bizzocchi/Tanenbaum 2011). Dieses bedeutet „repetitively [sic!] and attentive playing of the cultural artefact in order to critically classify the game content“ (Görgen/Inderst 2015: 3). Espen Aarseth (2007: 131) folgend nehme ich dabei die Position eines „model readers“ ein. Es sind daher *meine* Gedanken, Eindrücke und Erfahrungen, die ich als Spielerin des Spiels sammle und die die Grundlage für die Interpretation des Mediums bilden. Dabei ist mir bewusst, dass meine Spielerfahrungen möglicherweise nicht in dieser Form von anderen Spielerinnen geteilt werden. Meine Interaktion mit dem Spiel im Sinne des Close Playings wurde in zahlreichen Spielsessions aufgenommen und schriftlich dokumentiert bzw. transkribiert. Um Einblicke in die Produktion digitaler Spiele zu erhalten und zum Zweck des Austauschs über das untersuchte Spiel, wurden ethnografische Gespräche (in Anlehnung an Girtler 2001) in die Untersuchung einbezogen. Die Analyse und Darlegung meiner Interpretationen geschieht teils in Form dichter Beschreibungen in Anlehnung an Clifford Geertz (1973), um die Praktiken des Spielens zu kontextualisieren und um Sinnzuschreibungen und Bedeutungen zu erschließen. Unter *Dichter Beschreibung* verstehe ich also eine reflexive „*Praxis der Darstellung*“ (Wolff 1992: 343; Herv. i. O.) zur Herausarbeitung von Bedeutungsstrukturen.

Zur Bearbeitung der Forschungsfragen werden nicht nur unterschiedliche Methoden eingesetzt, sondern auch verschiedene Materialien herangezogen, um ein möglichst facettenreiches Spektrum abdecken zu können. Sehr umfangreiches und vielseitiges Material liefern allein die Spiele. Vorteilhaft ist dabei, dass Wimmelbildspiele aus festgelegten Bildszenen bestehen, sodass immer die von den Designerinnen intendierte

Perspektive auf das Spielgeschehen untersucht werden kann. Weiterhin werden in Wimmelbildspielen meist bekannte literarische Werke umgesetzt, was neben der Interpretation der erzählten Inhalte eine Analyse der intertextuellen Beziehungen ermöglicht.

Angesichts der großen Anzahl von derzeit über 1.600 solcher Spiele, war es nicht möglich, alle Spiele für diese Untersuchung zu berücksichtigen. Das Genre wurde daher exemplarisch anhand des Spiels *Cursed Fates: The Headless Horseman* (2012; 2014) untersucht. Neben den bereits genannten Gründen fiel die Wahl auf dieses Spiel, weil sein Inhalt auf einer literarischen Grundlage basiert, die sich aus dem populären Motiv des kopflosen Reiters speist. Da dieses auch filmische Adaptionen erfahren hat, wird eine Analyse transmedialer Todesmotivik möglich. Zudem lassen sich daran besonders gut Fragen bezüglich der Produktion von Wimmelbildspielen thematisieren (Klonen, rechtliche Aspekte). Als weiterer Grund für die Auswahl können die Darstellung von Leichen und Geistern sowie die Interaktionsmöglichkeiten mit diesen NPCs genannt werden. Neben diesem werden weitere Spiele als Referenz oder Beispiel hinzugezogen. Sie wurden zufällig, teils aufgrund ihres Titels, teils aufgrund der Inhaltsbeschreibung ausgewählt.

Das analysierte Material setzt sich weiterhin zusammen aus literarischen Texten und Filmen zum Themenkomplex Sleepy Hollow/Kopfloser Reiter, Gesprächsprotokollen, Transkripten von kommentierten Spieleinheiten, Foren- und Bewertungsbeiträgen, Webseiten und Let's Plays. Diese Materialien beziehen sich hauptsächlich auf das Spiel *Cursed Fates* (Let's Plays, Bewertungen zur Sammler- und zur Standardedition¹⁵), in geringerem Umfang aber auch auf andere Spiele, weil dadurch interpretative Schlussfolgerungen erweitert werden konnten. Um Erkenntnisse über das Spieldesign zu erhalten, wurden Interviews und Berichte hinzugezogen, die mit Designern und mit Entwicklern von Casual Games und Wimmelbildspielen geführt oder von ihnen erstellt worden sind.

¹⁵ Dazu gehören die Foren auf bigfishgames.com, bigfishgames.de, amazon.de und amazon.com, ein Spielbericht auf gamezebo.com sowie die diversen Präsentationen des Spiels auf facebook.com und youtube.com.

Argument und Aufbau der Arbeit

Es sollte deutlich geworden sein, dass die bisherige Erforschung des Themas ‚Tod in digitalen Spielen‘ noch einige Schwachstellen aufweist. Diese liegen insbesondere in der einseitigen Erklärung der Omnipräsenz des Todes durch die Verdrängungsthese sowie in der Blindheit psychoanalytischer Theorien gegenüber kommerziellen Produktions- und Konsumzusammenhängen von digitalen Spielen. Das Anliegen dieser Arbeit ist daher, eine alternative Interpretation der Frage zu liefern, wie der Tod ins Spiel kommt. Hierbei werden die zahlreichen Leerstellen in der Forschungslandschaft berücksichtigt. Das bedeutet mithin, sich vom Ansatz der Verdrängungsthese abzuwenden und anderen Mechanismen, Zusammenhängen und Infrastrukturen nachzuspüren, über die der Tod ins Spiel kommt. Im Zentrum steht hierbei das Zusammenwirken von Designaspekten, kulturellen Vorstellungen und Bildern, sozialen Praktiken des Spielens und ökonomischen Beziehungsgefügen.

In einem ersten Schritt erfolgt daher zunächst eine umfassende Kontextualisierung des ausgewählten Spiels *Cursed Fates*, die deutlich macht, dass das Spielprinzip, die Spielgestaltung und das Spielnarrativ den Tod bereits ins Spiel bringen. In einem zweiten Schritt erfolgt zum einen eine Auseinandersetzung mit den visuellen und narrativen Darstellungen von Tod, um zu zeigen, dass Tod über den Weg der Aufmerksamkeit ins Spiel kommt. Zum anderen werde ich anhand der Analyse der Spielpraktiken zeigen, dass der Tod über das Accomplishment ins Spiel kommt. Drittens wird die Untersuchung der Beziehungen zwischen Spielerinnen, Spiel und Spieleproduzent zeigen, wie der Tod über Werte ins Spiel kommt. Diese sich ergebenden vielfältigen Wechselwirkungen zwischen den einzelnen Bereichen werden unter dem Dachbegriff der Ökonomien des Todes zusammengeführt.

Auf diese Weise werden bisher vernachlässigte Facetten des Themas ‚Tod in digitalen Spielen‘ bearbeitet und Mechanismen der Kapitalisierung von Tod aufgedeckt. So kann u. a. gezeigt werden, dass in den Hidden Objekt Games mehr verborgen liegt als nur Objekte, sondern auch ‚objectives‘ (Ziele). Diese Herangehensweise bedeutet dann auch, einen erweiterten Blick auf das mediale Spiel mit dem Tod werfen zu können.

Die übergeordnete Frage ‚Wie kommt der Tod ins Spiel?‘ wird sich wie eine Leitschnur durch jedes der nachfolgenden Kapitel ziehen. Entlang dieses roten Fadens entfalten sich ganz unterschiedliche Facetten des Themas Tod. Der Faden entspinnt sich in den ersten beiden Kapiteln, die die Kontextualisierung des exemplarisch untersuchten Spiels *Cursed Fates: The Headless Horseman* leisten. In Kapitel 1 erfolgt die Verortung der Wimmelbildspiele im Genre der Casual Games. Zudem werden grundlegende Eigenschaften, Funktionsweisen und Gestaltungsmerkmale von Wimmelbildspielen vorgestellt und anhand des Spiels *Cursed Fates* vertieft. Auf diese Weise werden zum einen die Grundprinzipien dieser Spiele erläutert, auf denen die anschließenden Kapitel aufbauen. Zum anderen werden erste Ansätze aufgezeigt, wie der Tod durch die strukturelle und inhaltliche Gestaltung und das Design ins Spiel kommt. Kapitel 2 nimmt den inhaltlichen Faden aus Kapitel 1 auf und beschäftigt sich anhand des Spielnarrativs mit den transmedialen Beziehungen zwischen Literatur, Film und digitalem Spiel. Anhand der Adaption des literarischen Stoffs des kopflosen Reiters durch den Film und das Spiel werden die Veränderungen von Symbolen, Orten und Motiven des Todes nachgezeichnet. Diese Zusammenhänge geben Aufschluss darüber, wie der Tod durch medial vermittelte Stoffe und Themen ins Spiel kommt.

Im Anschluss daran werden die Grundlagen für die Betrachtung der diversen Austausch- und Wechselbeziehungen geschaffen und die Ökonomien als komplexes Zusammenspiel aus reziproken Tauschbeziehungen und Wechselwirkungen zwischen verschiedenen Akteuren skizziert. Anschließend leuchtet jede der drei Ökonomien einen Ausschnitt der Frage aus, wie der Tod ins Spiel kommt. Da Spiele hauptsächlich aus Bildern bestehen, über die soziokulturelle Vorstellungen von Tod kommuniziert, repräsentiert und re/produziert werden, wird in der Ökonomie der Aufmerksamkeit (Kapitel 3) dargelegt, wie der Tod durch visuelle und narrative Darstellungen und Inszenierungen ins Spiel kommt. Es geht also darum herauszufinden, über welche Strategien Aufmerksamkeit erzeugt, gegeben und gesichert wird und welche Rolle Tod dabei spielt. Weil es wichtig ist zu verstehen, was Menschen tun, wenn sie digitale Spiele spielen und welche sozialen Praktiken dabei involviert sind, wird im Kapitel zur Ökonomie des Accomplishments der Frage nachgegangen, wie der Tod durch Spielpraktiken ins Spiel kommt (Kapitel 4). Hier soll herausgefunden werden, welche

Verbindungen zwischen Tod und den Tätigkeiten bestehen, denen die Spielerinnen im Spiel nachgehen.

Da digitale Spiele nicht nur Medien und Spiele sind, sondern auch Waren und Wirtschaftsgüter, können sie nicht ohne die Berücksichtigung von Produktions-, Konsum-, Verkaufs- und Vermarktungsstrategien erforscht werden. Die Ökonomie des Wertes beleuchtet daher die Beziehungen zwischen Spieler, Spiel und Spieleproduzent. Hier wird herausgearbeitet, welche Wechselwirkungen zwischen den Akteuren und Produkten bestehen und welche Aspekte von Tod in diesem Beziehungsgefüge verhandelt werden (Kapitel 5). Im Schlussteil werden diese einzelnen Aspekte zusammengeführt, um kapitelübergreifend darzulegen, wie der Tod ins Spiel kommt.

CASUAL GAMES & WIMMELBILDSPIELE

In der Einleitung wurde bereits darauf eingegangen, dass digitale Spiele sowohl als kulturelle Artefakte wie auch als Medien und Spiele gefasst werden können. Da in dieser Arbeit die exemplarische Untersuchung eines Wimmelbildspiels im Mittelpunkt steht, möchte ich den Blick auf diesen Spieltyp lenken und ihn genauer vorstellen. Dazu wird zunächst das übergeordnete Genre der Casual Games bzw. Gelegenheitsspiele als Rahmen erläutert, in dem sich die Wimmelbildspiele verorten lassen. Anschließend wird anhand der Darlegungen zur Gestaltung und zum Spielprinzip von Wimmelbildspielen ein Eindruck davon vermittelt, wie sie gespielt werden und funktionieren. Anhand dieser Beschreibungen lassen sich bereits erste Spuren aufnehmen, wie der Tod ins Spiel kommt.

Es gibt unzählige Ansätze, digitale Spiele bzw. Computerspiele zu definieren und konzeptuell zu fassen.¹⁶ Angesichts der Diversität von Spieltypen, -genres und den technischen Dynamiken des Feldes spricht Gundolf Freyermuth (2015: 39–40) vom Scheitern systematischer und holistischer Definitionen. Ich möchte daher einige kurze pragmatische Erläuterungen zu digitalen Spielen anbringen, um auf jene Aspekte von digitalen Spielen aufmerksam zu machen, die in dieser Untersuchung Berücksichtigung finden. Da es in dieser Arbeit um Wimmelbildspiele geht, habe ich hauptsächlich diesen Typ von Spiel im Blick, wenn ich von digitalen Spielen spreche. Wimmelbildspiele

¹⁶ Für eine Auseinandersetzung mit dem Spielebegriff vor einem historischen Hintergrund s. z. B. Freyermuth (2015), für einen Überblick über verschiedene disziplinäre Ansätze s. z. B. Fromme/Unger (2012), für eine Diskussion unter Berücksichtigung spieltheoretischer Ansätze s. z. B. Egenfeldt-Nielsen et al. (2013), für eine Diskussion im Kontext von Kunst s. z. B. Tavinor (2009).

basieren auf einem Programmcode, über den funktionale und repräsentative Elemente (Bilder, Sounds, Text) ausgeführt werden. Der Programmcode ist Teil des Spieldesigns und gibt bestimmte Spielmechaniken vor, z. B. was das digitale Spiel die Spielerin tun lässt. Wimmelbildspiele basieren auf Regeln, die vorgeben, was im Spiel erlaubt, richtig oder falsch ist. Außerdem weisen Wimmelbildspiele klar vorgegebene Ziele und einen strukturierten Ablauf auf, der von einer Erzählung begleitet wird. Sie besitzen eine interaktive Bildoberfläche mit spezifischen ästhetischen Qualitäten und dienen der Unterhaltung. Wimmelbildspiele sind in ein Netz aus weiteren Praktiken eingebettet, die über das Spielen an sich hinausgehen. Dazu zähle ich u. a. die Bewertung von Spielen, das Streamen des Spielens oder das Produzieren von Spielen. Weitere Erläuterungen zu diesen genannten Aspekten werden an den jeweiligen Stellen in der Arbeit direkt eingebunden, um einen engeren Bezug zum jeweils interessierenden Bereich herzustellen. Um grundlegende Eigenschaften von Wimmelbildspielen zu erklären, bietet sich eine Einbettung in das übergeordnete Genre der Casual Games an.

Casual Games – „anytime, anywhere“¹⁷

Die Verwendung des Attributs ‚casual‘ für das Spielgenre ist nicht unumstritten, da das Wort mehrere Bedeutungen enthält (Kuittinen et al. 2007; Bogost 2007; Consalvo 2009; Kultima 2009; Chiapello 2013). Dies erlaubt allerdings auch, diese Spieltypen aus verschiedenen Perspektiven in den Blick zu nehmen. Ich konzentriere mich hier auf die drei wesentlichen, die in der Forschungsliteratur diskutiert werden. Die erste Perspektive kann auf die Eigenschaften der Spiele ausgerichtet werden, die in dieses Genre fallen.¹⁸ Mit Jesper Juul (2010: 30–49) lassen sich fünf Kerncharakteristika ausmachen:

¹⁷ Kuittinen et al. 2007: 106.

¹⁸ Auch wenn hier von verschiedenen Genres gesprochen wird, muss ergänzt werden, dass es im Bereich digitaler Spiele keine einheitlichen, theoretisch fundierten Genrekonventionen gibt (Beil 2013: 39). Daher können die Spiele oft mehreren Genres zugeordnet werden, je nachdem, welcher Aspekt als relevant gesetzt wird. Beispielsweise wird *Minecraft* (2011) auf der Internet Game Database (www.igdb.com) den Genres ‚Adventure‘ und ‚Indie‘ zugeordnet. ‚Adventure‘ verweist darauf, dass im Spiel Aufgaben wie Entdecken und das Lösen von Rätseln in eine Erzählung eingebettet sein werden. ‚Indie‘ wiederum steht für ‚independent‘ und bezieht sich auf die Produktionsbedingungen. (Independent-Game-Entwickler erarbeiten dabei meist mit geringen Budgets, allein oder in sehr kleinen Teams oftmals innovative Spielkonzepte.) Auf anderen Plattformen wird *Minecraft* unter den Genres ‚Open-World-Spiel‘ und ‚Rollenspiel‘ gelistet. Ersteres betont die Bewegungsfreiheit in der Erkundung der Spielwelt, während

1) positiv besetzte Inhalte, 2) einfache Bedienbarkeit, 3) die Möglichkeit, das Spiel jederzeit problemlos zu unterbrechen und später wieder aufnehmen zu können, 4) weiche Strafen und 5) exzessiv positives Feedback. Kuittinen et al. ergänzen:

The definitions mainly focus on defining a casual game as one that is easy to learn, simple to play and offers quick rewards with forgiving gameplay, which all turns into a fun experience. Sometimes casual games are connected with non-violent content and it is also reported that casual games are affiliated with advergames,¹⁹ web games and downloadable games (Kuittinen et al. 2007: 106).

Casual Games können auf dem PC und auf mobilen Geräten wie Smartphones oder Tabletcomputern gespielt werden. Es gibt zahlreiche Webseiten und Plattformen, die die Spiele zum Download anbieten oder direkt im Browser online zur Verfügung stellen. Um Casual Games spielen zu können, sind keine großen, zusammenhängenden Zeitfenster erforderlich und die Spieler benötigen i. d. R. weder Expertenwissen über digitale Spiele noch spezifische oder zusätzliche Hardware.

Eine zweite Perspektive auf den Begriff ‚casual‘ (hier konnotiert mit locker, leger oder lässig) nimmt die Art und Weise in den Blick, wie ein Spiel gespielt werden kann. Casual bedeutet dann das Spielen mit geringem Zeitaufwand und niedrigem Commitment, das Spiel nicht so ernst nehmend. Das Gegenteil dieser Einstellung zum Spielgeschehen wäre der Hardcore-Modus: hohes Zeitinvestment, viel Engagement bis hin zur Besessenheit. Die Schwäche dieser begrifflichen Gegenüberstellung offenbart sich aber

letzteres die Beziehung zur Spielfigur und die Übernahme der Rolle dieser durch den Spieler impliziert. Genrebezeichnungen können hier also mit Waller (2010: viii) als „discursive constructs“ verstanden werden und fungieren als „Kommunikationsmatrix zwischen [...] Entwicklern, Publishern und Spielern“ (Beil 2013: 39). Sie dienen einerseits der Schaffung spezifischer Erwartungshaltungen beim Spieler gegenüber dem Spiel, denn „video game genre can be understood as *the codified usage of particular mechanics and game design patterns to express a range of intended play-experiences*“ (Arsenault 2009: 171; Herv. i. O.). Andererseits ermöglichen sie die gezielte Platzierung und Vermarktung bestimmter Spieltypen auf dem mittlerweile hart umkämpften Spielmarkt (Beil 2013: 40–41).

¹⁹ Als Advergames werden Spiele bezeichnet, in denen Unternehmen, bestimmte Produkte oder Dienstleistungen beworben werden. Beispielsweise machen namenhafte Sportartikelhersteller wie Adidas oder Nike in Sportspielen wie Fußball oder Golf auf sich aufmerksam. Die Fastfoodkette Burger King hat selbst Spiele auf den Markt gebracht, ebenso wie die US Army, die mit dem Spiel *America's Army* (2002–2015) für sich selbst und neue Rekruten wirbt (mehr zum Phänomen *America's Army* s. Jenkins 2006: 74–79).

in der Tatsache, dass Hardcore Games, also Spiele, die viel Zeit, Geld Wissen und zusätzliche Soft- und Hardware erfordern, auch in Casual-Manier (also locker und gelegentlich, ohne hohes Engagement) gespielt werden, und umgekehrt Casual Games auch im Hardcore-Modus (Consalvo 2009).²⁰

Drittens können die Spieler und Spielerinnen in den Blick genommen werden, denn *casual players* werden oft in Kontrast zu *heavy* oder (*hard*)*core gamers* gesetzt. Spieler, die Hardcore Games bevorzugen, sehen sich als ‚true‘ *gamers* und einer Gaming Community zugehörig, die identitätsstiftende Fremd- und Selbstzuschreibungen ermöglicht. Spielerinnen von Casual Games sehen sich hingegen nicht als Teil dieser Gruppe (Kuittinen et al. 2007: 106; Shaw 2012: 30; Lum 2008a: 83), was auch über die Zuschreibungen *player* deutlich wird, da im Englischen *game* als engeres Konzept, *play* als weiteres Konzept verstanden wird.²¹ Für die begriffliche Abgrenzung der Spieltypen ist diese binäre Gegenüberstellung nur sehr begrenzt fruchtbar zu machen, denn es muss davon ausgegangen werden, dass das Spielen von Casual Games das Spielen von Hardcore Games nicht kategorisch ausschließt und umgekehrt. Das Angebot an Gelegenheitsspielen ist sehr breit aufgestellt und richtet sich an alle Altersgruppen, wobei Frauen zwischen 30 und 45 Jahren (Mills 2008: 14) bzw. über 35 Jahre (Juul 2010: 9) als die größte spielende Gruppe gelten. Der Markt hat sich in den vergangenen Jahren weiter dynamisiert und diversifiziert, denn man war bestrebt, über verschiedene Verkaufsstrategien und neue Spieltypen alle Menschen – oder anders ausgedrückt „previously un-exploited audiences“ – anzusprechen (Greechan 2008: 9)

Zusätzlich kann eine vierte Perspektive auf die Casual Games ergänzt werden, die in der Literatur bisher ungeachtet blieb. Diese Perspektive führt vor Augen, dass Casual Games durchaus keine ‚lockere‘ Angelegenheit sind. Sie sind Teil einer milliarden-schweren, global vernetzten Industrie, die sich während der letzten Jahre aufgrund steigender Einnahmen und Gewinne im Zentrum der Medienlandschaft platziert hat. Dies soll anhand einiger statistischer Daten verdeutlicht werden. Hierbei ist allerdings zu bedenken, dass bei statistischen Angaben zu digitalen Spielen auch gewisse Unschär-

²⁰ Weitere Ausdifferenzierungen des Begriffs ‚casual‘ finden sich bei Kuittinen et al. 2007, Kultima 2009, Bogost 2007 und Chiapello 2013.

²¹ Für eine Diskussion dieser Konzepte s. Golumbia (2009).

fen in Kauf genommen werden müssen. Das liegt häufig an den Items und Segmentierungen, die für die Erhebungen eingesetzt werden. Beispielsweise werden die ohnehin schon hybriden und sich überlappenden Genres zusammengefasst, was es erschwert, spezifische Angaben für einzelne Spielgenres zu machen.²² 2016 rangierte das Genre der Casual Games mit 25,8% Marktanteil auf Platz zwei der „Best-Selling Computer Game Super Genres“ in den USA (Entertainment Software Association 2016: 10).²³ Im gleichen Jahr wurden mit Casual *Webgames* weltweit 5,2 Mrd. Dollar eingenommen, was einem Marktanteil von 5% entspricht (Newzoo 2016: 11).²⁴ Das mag wenig erscheinen, insbesondere wenn man sich die Nutzerzahlen anschaut. Beispielsweise spielten allein im Oktober 2017 durchschnittlich 10 Mio. Menschen pro Tag (!) das Spiel *Candy Crush Saga* (2012) auf Facebook (Statista 2017a). Die Diskrepanz zwischen den Einnahmen und den Nutzerzahlen lässt sich darauf zurückführen, dass viele dieser Spiele vergleichsweise günstig oder gar kostenlos sind. Ein Großteil der Einnahmen wird stattdessen über sog. *In-game*-Käufe oder Mikrotransaktionen generiert. Das bedeutet, dass Spieler Geld für zusätzliche Versuche, Booster oder andere Tools bezahlen, die einen Vorteil im Spiel bringen.

Neben den Casual *Webgames* gibt es auch Daten zu Mobile Games, also Spielen, die auf Smartphones oder Tablets gespielt werden. Ein Großteil dieser Spiele sind Casual

²² Aufgrund der Vielzahl an Kategorisierungsmöglichkeiten kann ein Genre auch in einzelne Subgenres zerfallen, die aber nicht gemeinsam betrachtet, sondern unterschiedlichen Segmenten zugeordnet werden. Wimmelbildspiele gelten beispielsweise als Casual Games, werden aber unter PC-Spielen erfasst, nicht aber im Mobile-Games-Sektor, obwohl sie auch auf mobilen Geräten gespielt werden. So zerfällt die Kategorie Casual Games z. B. in Desktopspiele, Webgames, Browsergames, Social Games, Mobile Games etc. Auch werden die Angaben oft nach Gerätetypen segmentiert (z. B. PC, Konsole, Smartphone, Tablet, TV, mobile Spielekonsolen). Das ist insofern zu ungenau, als sich viele Spiele auf allen diesen Geräten spielen lassen. Hinzu kommt, dass die Statistiken nur in begrenztem Umfang kostenlos online zur Verfügung gestellt werden. Vollumfängliche Berichte mit detaillierten Angaben kosten mehrere hundert und zum Teil auch über 1.000 Dollar. Dies verdeutlicht auch den hohen Wert, der diesen Daten zugesprochen wird, denn an ihnen lassen sich beispielsweise nationale und internationale Entwicklungstrends ablesen, die wiederum wirtschaftliche Ausrichtungen und Investitionen von Unternehmen in der hochgradig konkurrenzgetriebenen Branche beeinflussen.

²³ Die Angaben sind sortiert nach Anteil an den verkauften Einheiten (units sold): Strategy 36,4%; Casual 25,8%; Role-playing 18,7%; Shooter 6,3% (Entertainment Software Association 2016: 10).

²⁴ Casual *Webgames* sind Spiele, die von Casual Game Websites heruntergeladen oder in Sozialen Netzwerken gespielt wurden (E-Mail-Auskunft Karst Kortekaas, Business Development Manager Newzoo). In der von von Newzoo erstellten Statistik werden Wimmelbildspiele dem Sektor ‚PC games‘ zugeordnet. Hier lag der Marktanteil 2016 bei 27% (26,7 Mrd. Dollar; Newzoo 2016).

Games. 2016 hatten Mobile Games weltweit betrachtet einen Marktanteil von 37%, was knapp 37 Mrd. Dollar Umsatz entspricht (Newzoo 2016: 11). Der Sektor wies 2016 mit Abstand das größte Wachstum auf (ebd.), was sich auch 2017 nicht verändert hatte (Digi-Capital 2017). Ein Viertel der weltweit knapp 3 Mrd. Dollar an Investitionen, die von Anfang 2016 bis Anfang 2017 in den Sektor digitale Spiele geflossen sind, entfiel auf den Bereich Mobile Games (ebd.). Für das gesamte Jahr 2017 prognostizierte Digi-Capital für den Mobile-Games-Sektor eine Gewinnsteigerung um 13 Mrd. Dollar auf 50 Mrd. Dollar. Für den gesamten Spielmarkt wurde eine Gewinnsteigerung von 50 Mrd. Dollar auf insgesamt 150 Mrd. Dollar berechnet; ebd. 2017). Hier bietet sich ein ergänzender Blick auf die Nutzerzahlen an, um das Interesse an diesen Spielen aufzuzeigen: Die Spiele des Spieleentwicklers Supercell (u. a. *Clash of Clans* 2012; *Hay Day* 2012) wurden allein im April 2017 weltweit über 16 Mio. Mal nur auf Android-Geräte heruntergeladen (Statista 2017a).²⁵ Weltweit verbrachten Spieler Ende 2016 im Durchschnitt pro Tag ca. 30 min mit mobilen Spielen (Statista 2017b).

Es gibt eine ganze Reihe von Entwicklerstudios und Anbietern, die Casual Games produzieren und vertreiben. Eines davon ist die Big Fish Games, Inc., die ich in meine nachfolgenden Analysen einbeziehen werde. Big Fish Games existiert seit 2002 und zählt zu den weltweit größten Entwicklern und Vertreibern von mobilen digitalen Spielen und Desktopspielen. Das Unternehmen hat seinen Sitz in Seattle, arbeitet mit kleineren Entwicklerteams sowie besonders engagierten Spielerinnen weltweit zusammen und betreibt seine Webseite bigfishgames.com in elf Sprachen. Unter der Devise „A new game everyday“ hat Big Fish Games im ersten Quartal 2016 einen Umsatz von insgesamt 122,1 Mio. Dollar gemacht (Bloomberg 2017). Obwohl in den letzten Monaten finanziell etwas angeschlagen, wurde das Unternehmen Ende 2017 für knapp 1 Mrd. Dollar von einem australischen Spieleunternehmen gekauft (Reuters 2017).²⁶

Es lässt sich also erkennen, dass Casual Games zwar für viele Menschen ein gelegentliches Amusement sind, dieses jedoch in ein transnational vernetztes und organisiertes System von Konsum- und Produktionsstrukturen eingebettet ist. Die Gelegenhei-

²⁵ Der Marktanteil von Googles mobilem Betriebssystem Android liegt aktuell bei rund 88% (Beiersmann 2017).

²⁶ Zum Vergleich: Facebook hat 2012 für Instagram die gleiche Summe bezahlt (Reuters 2012).

ten zum Spielen bieten sich daher nicht einfach nur zufällig, sie werden explizit angeboten, z. B. in Form von Werbung auf Webseiten, in Onlinestores, in sozialen Netzwerken, im Fernsehen oder in digitalen Spielen selbst.

Wimmelbildspiele – „Sehr gut! Du hast etwas Nützliches gefunden. Skelett-hand“²⁷

Das Unternehmen Big Fish Games offeriert vor allem sehr zahlreiche Gelegenheiten, Wimmelbildspiele zu spielen. Diese Spiele gibt es in der Form, wie sie hier besprochen werden, seit 2005 (Big Fish Games 2013). Im Englischen werden sie als Hidden Object Games (HOG), Hidden Object Puzzle Adventures (HOPA), Hidden Picture Games oder Seek and Find Games bezeichnet. Auf der Webseite bigfishgames.com sind in der Sektion ‚Hidden Object‘ aktuell 1.627 Wimmelbildspiele aufgeführt, die mit Windows-Betriebssystemen kompatibel sind.²⁸ Seit November 2005,²⁹ als das erste Wimmelbildspiel auf der Webseite veröffentlicht wurde, kann ein kontinuierlicher Anstieg in der Anzahl dieser Spiele verzeichnet werden, wie aus Abbildung 1 hervorgeht. Zwischen 2010 und 2015 kam nach eigenen Berechnungen ca. alle zwei Tage ein neues Spiel hinzu. Danach geht die Anzahl leicht zurück.

²⁷ Hierbei handelt es sich um eine beinahe in allen Spielen standardisierte Mitteilung, die erscheint, nachdem ein für den Spielfortschritt wichtiger Gegenstand im Spiel gefunden wurde. Das Zitat stammt aus der deutschen Version des Spiels *Enigmatis: The Ghosts of Maple Creek* (2011).

²⁸ Die Basis für diese Auszählung ist die Kategorie ‚Hidden Object‘ im Bereich ‚PC Games‘ (www.bigfishgames.com/download-games/genres/15/hidden-object.html). Die jeweilige Anzahl ergibt sich nach Abzug der ebenfalls auf der Seite gelisteten Strategy Guides und Collector’s Editions. Viele, aber nicht alle, dieser Spiele sind auch mit Mac, Android und iOS kompatibel.

²⁹ Ein Zugriff auf die Anzahl der Spiele in den zurückliegenden Jahren war über das Internet Archive (web.archive.org) möglich, das seit 1996 Versionen von Webseiten speichert und zugänglich macht.

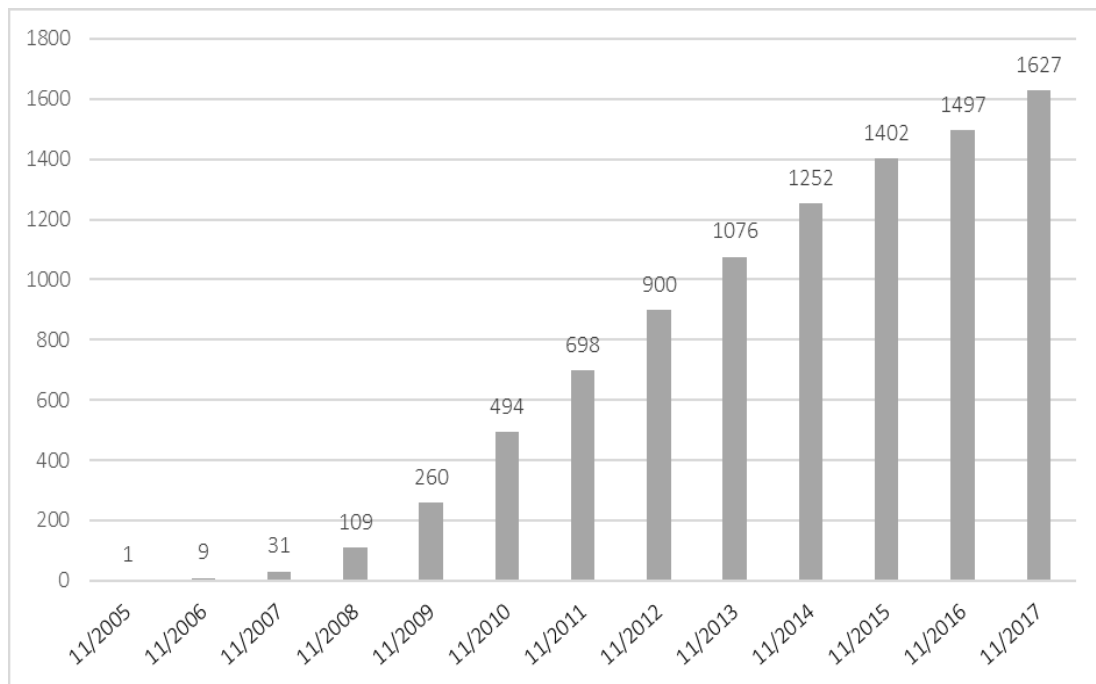


Abbildung 1: Anzahl der auf bigfishgames.com bereitgestellten Wimmelbildspiele (Sektion PC/Hidden Object)

Laut einer Umfrage von Jesper Juul (2010: 68, 79) rangieren Wimmelbildspiele ganz vorn unter den beliebtesten Casual Games. Andrew Lum (2008b: 77) bezeichnet Wimmelbildspiele als das populärste Genre im Bereich der downloadbaren Spiele. Auch wenn diese Aussage bereits einige Jahre zurückliegt, kann anhand der Mengen, in denen diese Spiele vorhanden sind, davon ausgegangen werden, dass nach wie vor eine hohe Nachfrage nach ihnen besteht. Die Wimmelbildspiele der Serie *Mystery Case Files* (2005–heute) wurden beispielsweise 1,2 Mio. Mal von Big Fish Games verkauft (Casual Games Association 2007: 18). *Agatha Christie: Death on the Nile* (2008), ebenfalls ein Spiel, das zu den ersten auf bigfishgames.com gehörte, wurde 30 Mio. Mal heruntergeladen (Casual Games Association 2007: 18). Für das hier als Beispiel herangezogene Spiel *Cursed Fates* liegen leider keine genauen Angaben vor. Die im Google Play Store (2018a) angegebenen Zahlen sind eher vage: Dort kann die Free Trial-Version 100.000 Downloads, die Vollversion 1.000 Downloads verzeichnen.³⁰

³⁰ Ich gehe davon aus, dass die Vollversionen direkt gekauft wurden. Es gibt nämlich auch die Möglichkeit, die Vollversion in der heruntergeladenen Free-Trial-Version freizuschalten und sie auf diesem Weg zu kaufen. Wie oft diese Variante des Kaufs in Anspruch genommen wurde, also wie viele Käufe der Vollversion in den 100.000 kostenfreien Downloads enthalten sind, wird aus den Zahlen nicht ersichtlich.

Diese Differenz kommt durch das Verkaufsmodell zustande, wonach erst die Vollversion bezahlt werden muss.

Obwohl mir keine statistischen Erhebungen zu Wimmelbildspielen vorliegen und ich mich auf wenig ausdifferenzierte Erhebungen zum Genre der Casual Games berufen muss, ist sehr wahrscheinlich, dass der Großteil der Spieler weiblich ist (Yee 2017, Goldhammer 2007).³¹ Das bestätigen auch meine Streifzüge durch unzählige Foren, Gästebücher, Blogs und Webseiten, auf denen die Nutzernamen oder Selbstdarstellungen diesen Schluss stützen. Das Durchschnittsalter für Casual-Game-Spielerinnen wird mit 35+ Jahren angegeben (Evans 2008: 31; Zesinger 2008: 185). Laut einiger Angaben, die die Spielerinnen in ihren Bewertungen machen, rangiert das Alter der Spieler von Wimmelbildspielen zwischen fünf und 60 Jahren. Aus den Kommentaren in den Foren bzw. auf den Webseiten lässt sich ebenfalls entnehmen, dass die Spieler die Spiele sowohl auf PCs als auch Tabletcomputern, in Gesellschaft, aber auch allein spielen, und sich mit Freunden und Partnern darüber austauschen.

Gestaltung und Spielprinzip

Allen Wimmelbildspielen liegt in der Regel ein starkes Narrativ zugrunde, das die Spielhandlung strukturiert. Um einen besseren Eindruck davon zu vermitteln, in welchen thematischen Feldern sich die Wimmelbildspiele bewegen und wovon sie im Allgemeinen handeln, bietet es sich an, literarische bzw. filmische Genrebezeichnungen hinzuzuziehen. Das soll jedoch nicht implizieren, dass die Spiele als bloße Remedialisierungen literarischer oder filmischer Werke zu verstehen sind. Wimmelbildspiele können in einem Netz aus verschiedenen Genre- bzw. Subgenrekategorien verortet werden, hauptsächlich aber dort, wo sich Mystery und Fantasy kreuzen und Volkserzählungen (Märchen, Sagen, Legenden, Mythen) mit paranormalen Elementen (Geistern und Spukhäusern, Zauberei, Dämonen etc.) und Detective Fiction zusammenlaufen. Gleichzeitig finden sich starke Anklänge aus der Schwarzen Romantik mit Gothic-

³¹ Da das Marktsegment der Wimmelbildspiele vergleichsweise klein ist, lohnen sich dazu vermutlich keine Erhebungen. Bedauerlicherweise weigerte sich Big Fish Games, mir trotz mehrfacher Anfragen statistische Informationen zu Wimmelbildspielen herauszugeben.

Romance-Elementen und in neueren Wimmelbildspielen zunehmend auch Horror-Elemente.

Diese mitunter ‚dunklen‘ Inhalte werden auch audiovisuell abgebildet, denn die Szenen in den Wimmelbildspielen sind schaurig-mystisch und sehr atmosphärisch gestaltet, insgesamt aber zurückhaltend animiert. Dunkle Farben mit spärlichen farblichen Akzenten dominieren die oft herbstlich-düstere oder nächtliche Stimmung. Neben einigen Soundeffekten (Schritte, knarziges Türöffnen, Regen und Gewitter, Eulenrufe³² etc.) sind die Spiele mit ruhiger, aber ebenfalls atmosphärischer Musik hinterlegt, die zum melancholischen, aber auch latent bedrohlich wirkenden Gesamteindruck beiträgt. Dadurch wird eine Spielsituation ohne Stressfaktoren geschaffen, gleichzeitig jedoch auch eine gewisse Spannung aufgebaut.³³ Dies entspricht den Erwartungen an Wimmelbildspiele als „fun experience“ (Kuittinen et al. 2007: 106): Der Spieler begibt sich dem Narrativ zufolge in eine bedrohliche Situation, die Wachsamkeit erfordert und kleine Schreckmomente beinhaltet. Obwohl die Horrorelemente in den Wimmelbildspielen meiner Erfahrung nach zunehmen, bewegt sich die Mehrzahl der Spiele dennoch innerhalb der Konventionen des behaglichen Grusels, oft auch mit einem humorvollen Touch. Israel Evans (2008) bezeichnet das Vorgehen der Designer in diesem Fall als „softening the dark realism with a quirky humorous take on the subjects of the game world“ (ebd.: 31).

Das Spielprinzip basiert auf dem sog. Point-and-Click-Konzept. Die Spiele sind leicht zu steuern, denn der Spieler operiert nur mit der Maus oder im Fall von Touchscreens mit dem Finger und klickt/tippt auf Gegenstände, Figuren, Orte, Bereiche oder Buttons auf dem Bildschirm. Um Wimmelbildspiele spielen zu können, werden daher keine spezielle Hard- oder Software und keine Spezialkenntnisse benötigt. Die Spielerin blickt aus der Egoperspektive auf feste Spielszenen, d. h. sie sieht ihre Spielfigur nicht. Der Raum des Spiels besteht aus Spielszenen, die die Spielerin untersucht und in denen sie auf andere, vom Computer gesteuerte Figuren trifft. Zwischen den einzelnen Szenen gibt es im Verlauf des Spiels oft kurze Videosequenzen (sog. Cut Scenes), in denen

³² Der Ruf der Eule wird gemeinhin als Vorzeichen für einen bevorstehenden Tod gedeutet.

³³ Zur Rolle und Wirkung von Musik in digitalen Spielen s. Veröffentlichungen im Bereich Ludomusicology, z. B. Kamp/Summers/Sweeney (2016).

wichtige Ereignisse dargestellt und die Handlung vorangetrieben werden. Die Spiele sind nicht als Multiplayer-Spiele angelegt, weshalb sie in der Regel allein gespielt werden. Ein Spiel abzuschließen dauert im Durchschnitt ca. sechs Stunden. Es kann dabei beliebig oft ohne Fortschrittverlust unterbrochen werden und es gibt keine zeitlichen Vorgaben für das Abschließen des Spiels oder einzelner Aufgaben. Fehler beim Spielen werden selten so sanktioniert, dass sie überhaupt als Strafe wahrgenommen werden. Während des Spielens wird der Spieler mit positivem Feedback belohnt, z. B. durch Sounds, Animationen oder Benachrichtigungen, wie im Titel des Kapitels wiedergegeben („Sehr gut! Du hast etwas Nützliches gefunden.“). Einen *Game-over*-Screen findet man in Wimmelbildspielen nicht, denn die Spielerin wird nicht mit dem Tod ihrer Spielfigur bestraft. Allerdings kann der Tod der Spielfigur als Bestandteil der Erzählung angelegt sein.

Die Kerntätigkeiten beim Spielen sind das Suchen, Sammeln und Kombinieren von Gegenständen sowie das Lösen von Rätseln und Puzzles. Im Wesentlichen handelt es sich dabei um Denk- und Konzentrationsaufgaben. Die gefundenen Gegenstände werden in einem Inventar gesammelt, bis sie auf eine bestimmte Weise in einer Szene eingesetzt werden müssen. So erhält der Spieler nach Beendigung einer Wimmelbildszene beispielsweise ein Brecheisen, kann damit dann eine Truhe öffnen, in der sich ein Fläschchen mit Öl befindet. Dieses Öl kann er auf die rostigen Scharniere eines Briefkastens geben, woraufhin sich dieser öffnet und ein Puzzlespiel aktiviert wird. Ist dieses gelöst, erhält der Spieler dafür einen bestimmten Gegenstand, den er wieder an einem dafür vorgesehenen Ort anwenden muss.

Spielziel ist das Fortschreiten und letztlich das Durchspielen des Spiels, was in der Regel mit dem Ende Geschichte zusammenfällt, die im Spiel erzählt wird. Die Spielerin muss dafür die gesetzten Hindernisse überwinden, die sehr häufig in Form von Brücken oder Treppen, in der Mehrheit aber in Form von Toren, Türen oder anderen Schwellen- und Passagen dargestellt werden. Zur Überwindung dieser Übergänge wird immer ein Schlüssel benötigt, was ihn zum zentralen Symbol des Wimmelbildspielgenres macht. An ihm manifestiert sich die Substanz dieser Spiele, denn

Schlüssel evozieren die Spannung zwischen Suchen und Finden, Einschränken und Befreien, Zurückhalten und Geben, Verbieten und Zulassen. Die

Person mit dem Schlüssel wird vorübergehend zum Schwellenwächter und Öffner des Weges (Ronnberg/Martín 2011: 562).

Mit dem Schlüssel erschließt sich die Spielerin also neue Spielräume, was im Fall der Wimmelbildspiele durchaus wörtlich genommen werden kann, da sich viele Szenen in Häusern oder anderen Gebäuden abspielen. Hier stößt die Spielerin kontinuierlich auf zu erschließende Räumlichkeiten und noch nicht freigegebene Spielabschnitte. Diese abgeschlossenen Räume wecken die Neugier, denn der verschlossene Raum lädt

dazu ein, hineinzuschauen, was er an Möglichkeiten, aber auch an Gefahren verbirgt. Sind sie erst einmal aufgesperrt, offenbaren solche Räume Schätze, Geheimnisse, zerstückelte Leiber, Dämonen, Gefangene – oder überhaupt nichts (Ronnberg/Martín 2011: 562).

Auch dies ist eine überaus zutreffende Beschreibung, die sich auf die Ereignisse in den Wimmelbildspielen übertragen lässt, wie Abbildung 2 verdeutlicht. Somit kann das Konzept des verschlossenen Raums, auf dem alle Wimmelbildspiele beruhen, als symbolische Konfrontation mit dem Unbekannten und folglich auch mit dem Tod gedeutet werden, denn „Gefilde des Todes, der Wiedergeburt und der Transformation sind oft als verschlossene Räume betrachtet worden“ (Ronnberg/Martín 2011: 562).

Wimmelbildszenen

Sehr häufig befindet sich in den verschlossenen Räumen eine Wimmelbildszene. Diese dichten, mit Objekten vollgestopften Szenen sind Kernelement jedes Wimmelbildspiels (Abb. 2, Abb. 12 und Abb. 17). Hier gilt es, eine ganze Reihe von mehr oder weniger versteckten Gegenständen, die unter der Szene aufgelistet sind, durch Anklicken zu finden. Da das Verb ‚wimmeln‘ Bewegungen im Bild bzw. die Abbildung von Handlungen impliziert, wäre es passender, die digitalen Wimmelbilder, die ja eher mit statischen Objekten ausgestattet sind, im Deutschen als Suchbilder zu bezeichnen. Dies entspricht letztlich auch der Aufgabenstellung und ihrer Gestaltung als visuelle Rätsel.



Abbildung 2: Wimmelbildszene aus *Cursed Fates* (Screenshot)

Die digitalen Wimmelbildszenen gehen auf Wimmelbilder zurück,³⁴ deren Ursprünge wiederum im Mittelalter in den Gemälden von Hieronymus Bosch und Pieter Bruegel des Älteren liegen (Rémi 2011: 119). Während Boschs Bilder religiöse Themen und damit einhergehende Schreckensfiguren wie Teufel, Dämonen und Monster beinhalten (z. B. *Der Heuwagen* (um 1500)), konzentrierte sich Bruegel auf eher vergnügliche städtische Szenen, in denen sich aber auch kleine monsterhafte Teufelsgestalten finden lassen (z. B. *Die niederländischen Sprichwörter* von 1559).

Obwohl sich viele der digitalen Wimmelbildszenen an vertrauten Schauplätzen abspielen (Autos, Parks, Bibliotheken, Keller, Dachböden etc.), sind beinahe ebenso viele an weniger geläufige Orte verlegt, beispielsweise unterirdische Folterkammern, Verließe, okkulte Altäre, Gräfte, Geisterschiffe. Ein Großteil bildet also Orte ab, die die Gegenwart des Todes symbolisch vermitteln und mit Tabus belegt sind (Helmers 1989: 250). Das Unbehagliche dieser Szenen entsteht darüber hinaus aufgrund des Durcheinanders, das leicht mit Schmutz assoziiert werden kann. Oft erinnern die Wimmel-

³⁴ Wimmelbücher bestehen aus einer Ansammlung solcher Wimmelbilder. Sie richten sich hauptsächlich an Kinder, weil die Bücher keine Schrift enthalten. Während Ali Mitgutsch als Begründer des Genres in den späten 1960er Jahre gilt (Rémi 2011: 117), ist die ‚Wo ist Walter?‘-Reihe des Briten Martin Handford international verbreiteter.

bildszenen nämlich an Müllhaufen, die mit Knochenteilen und kaputten Gegenständen gespickt sind. Mary Douglas schreibt, dass solche Unordnung auch eine bedrohliche Wirkung entfalten kann, insbesondere dann, wenn die Dinge noch auf ihre einstige Zugehörigkeit verweisen. Wir streben darum danach, solche Zustände zu beseitigen und „Ordnung zu schaffen“ (Douglas 1985: 208), was direkt mit der Spielanleitung zu den Wimmelbildszenen zusammenfällt.

Die unordentlichen digitalen Wimmelbildszenen erinnern aufgrund ihres Sujets auch sehr stark an die barocken Vanitasgemälde. Seit Ende des 15. Jahrhunderts brachten die Stillleben „die leidenschaftliche Liebe zu Gegenständen und ihren äußeren Schein zum Ausdruck“ (Ariès 1984: 201). Diesen Gegenständen wurde eine neue Symbolik zugewiesen, sodass sie auf den Verfall anspielten: „[D]ie Kerzen verzehren sich, der Pfeifenrauch verflüchtigt sich, der Klang der Musik verhallt, die Blumen verwelken, [...] die Waffen rosten, alle Dinge verlieren ihren Glanz“ (Ariès 1984: 201). Im Laufe der Weiterentwicklung des Genres kamen neue Gegenstände hinzu, wie der Totenkopf und das Stundenglas. Diese heute eher makaber wirkenden Repräsentationen von Knochen, zerbrochenem Geschirr, Schmuck, welken Pflanzen und dergleichen, den sog. Vanités (Nichtigkeiten), sollten an die Vergänglichkeit des Lebens erinnern. Sie dienten aber nicht nur zu kontemplativen Zwecken innerhalb des religiösen Bereichs (wie Kirchen oder Grabmälern), sondern fanden ihren Weg auch in die Häuser und Wohnungen, wo sie „zum festen Bestandteil des häuslichen Dekors“ (Ariès 1982: 419) wurden. Im 17. Jahrhundert verließen diese Zeichen des Todes die Wände und vermischten sich mit den Alltagsgegenständen wie Möbeln oder Schmuck (Ariès 1982: 422). Die gleichen Zeichen sind nun auch eine Verbindung mit unseren technischen Alltagsapparaten eingegangen und begegnen uns heute auf den Bildschirmen, mit denen wir uns umgeben.

Unabhängig davon, ob die Wimmelbildszenen nun als Herzstück in ein spannendes Spielnarrativ eingebettet werden oder ob sie als aneinandergereihte Füllbilder die Lücken einer inkonsistenten Geschichte stopfen, sie künden von Tod und Vergänglichkeit, die sie damit thematisch ins Spiel hineinbringen. Als zentrale Gestaltungselemente tragen sie so zur gruseligen Gesamtatmosphäre in den Spielen bei.

Cursed Fates: Der kopflose Reiter – „A chain of bloody events“³⁵

Wie bereits erläutert wird in dieser Arbeit ein Spiel exemplarisch für das Genre der Wimmelbildspiele untersucht. Dieses Spiel soll nun eingehend kontextualisiert und vorgestellt werden, um den Leser mit dem Aufbau des Spiels, seinen Inhalten sowie mit zentralen Todesdarstellungen vertraut zu machen.

Das Spiel trägt den Titel *Cursed Fates: The Headless Horseman* bzw. *Cursed Fates: Der kopflose Reiter* (2012; 2014).³⁶ Es besteht insgesamt aus 15 Wimmelbildszenen (die je zwei Mal gespielt werden), 17 Minispielen bzw. Puzzles, 44 Szenen und einigen kurzen Videosequenzen, die sich in den Rahmen einer Erzählung einfügen. Das Spiel lag zunächst als Windows-Version vor (2012) und wurde 2014 für Android, Mac und iOS angepasst. Es kann direkt von der Webseite bigfishgames.com, aber auch von anderen Webportalen heruntergeladen werden (z. B. Google Play Store; Amazon).³⁷ Darüber hinaus ist das Spiel auch als DVD-Version erhältlich, was allerdings vergleichsweise unüblich ist. Es liegt in zwei Versionen vor: einer Standardedition und einer Collector's Edition bzw. Sammleredition. Letztere ist eine Art erweiterte Version, die ein zusätzliches Bonuskapitel und ein kapitelübergreifendes Sammelspiel beinhaltet. Aufgrund der im Spiel enthaltenen Mordszenen wird das Spiel nicht für Kinder unter sieben Jahren (PEGI Rating) bzw. unter zwölf Jahren (USK Rating) empfohlen.³⁸

³⁵ Das Zitat stammt aus der Eingangssequenz des Spiels *Cursed Fates*.

³⁶ Einen lebendigeren Eindruck vom Spiel vermitteln Let's Plays, die in großer Zahl auf Youtube zugänglich sind. Ein unkommentiertes Video des Spielgeschehens (von BoringSociopath 2013) kann über folgenden Link (https://www.youtube.com/watch?v=pf2nUMFF_qA) abgerufen werden. Hinweis: Die Eingangsszene fehlt in diesem Video.

³⁷ Grundlage meiner Spielanalysen sind die Windows- und Android-Version, die ich auf dem PC und einem Tablet gespielt habe (Download über von bigfishgames.com und Google Play Store).

³⁸ Es gibt verschiedene Bewertungsinstanzen, die Altersempfehlungen für Computerspiele vornehmen. Am verbreitetsten sind das Entertainment Software Rating Board (ESRB) und die Pan European Game Information (PEGI). Darüber hinaus haben viele Länder eigene Instanzen zur Einschätzung der Inhalte von Computerspielen (in Deutschland die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)). Die Einstufungen sind oftmals umstritten und sehr eng mit der Debatte verbunden, ob Videospiele gewalttätig machen. Nicht selten sind die Bewertungen aber auch Teil der Strategie zur Vermarktung der Spiele (dazu z. B. Jiow et al. 2017).

Inhalt

Wie der Titel *Cursed Fates: The Headless Horseman* bereits deutlich macht, greift das Spiel inhaltlich auf den sehr populären und vielfältig rezipierten Stoff des kopflosen Reiters zurück. Die Handlung spielt in den Vereinigten Staaten im Jahr 1799. Die Spielerin wird in der ersten Cut Scene ‚Zeugin‘ der Ermordung zweier männlicher Personen: eines Kutschers und des Insassen der Kutsche. In einer weiteren Cut Scene erfährt die Spielerin, dass ein gewisser Constable Crane wissenschaftliche Ermittlungsmethoden statt mittelalterlicher Folter anwenden möchte, um Verbrechen zu lösen. Constable Crane wird daraufhin beauftragt, sich nach Sleepy Hollow zu begeben, um dort den Mörder zu finden.

In Kapitel eins erreicht Constable Crane Sleepy Hollow. Er bzw. die Spielerin findet dort die Kutsche des ermordeten Peter Van Garrett vor dem Tor zum Dorf sowie dessen kopflose Leiche, die einen Geist freigibt. Nachdem der Constable dem Geist des Verstorbenen geholfen und das Tor zum Dorf passiert hat, begegnet er dem kopflosen Reiter, der die Brücke zum Dorfplatz zerstört. Im zweiten Kapitel erreicht der Constable den Dorfplatz, wo er den Jungen Masbath antrifft. Dieser berichtet ihm von dem kopflosen Reiter. In der Taverne findet er den Wirt, der ihm erzählt, dass der kopflose Reiter jede Nacht auf der Suche nach seinem Kopf umherstreift. Constable Crane zweifelt an der dämonischen Existenz des Reiters. Der Spieler wird wenig später Zeuge der Ermordung der Hebamme Elisabeth Killian und ihres Mannes, rettet aber auf Bitten ihres Geistes den im Keller versteckten Sohn des Ehepaares.

In Kapitel drei verlässt Constable Crane das Dorf und beobachtet den Mord am Jäger Jonathan Masbath. Er findet seine Leiche (und seinen Geist) vor dem Haus der Hexe, die ihm erzählt, dass der Reiter seinen Kopf zurückbekommen muss, sodass er wieder in die Unterwelt zurückkehren kann. Der Constable glaubt mittlerweile an den Reiter, geht aber davon aus, dass er von einem Menschen kontrolliert wird. Im vierten Kapitel begegnet Crane der jungen Katrina Van Tassel und ihrem Vater, dem Bürgermeister Baltus Van Tassel. Unterdessen ereignet sich auf dem Friedhof der Mord an Victoria Veenship und ihr Geist berichtet, dass sie und Peter Van Garrett vor einer Weile heimlich geheiratet haben. Als Mordmotiv zeichnet sich eine Erbschaftsangelegenheit ab.

In Kapitel 5 findet Crane den enthaupteten Bürgermeister (und seinen Geist) vor dem Notariat. Wenig später trifft Crane außerhalb des Dorfes auf Mary Van Tassel, die im Besitz des Schädels ist. Sie legt ein Geständnis ab und erklärt, dass sie sich an den Van Garretts und Van Tassels rächen wollte und den Reiter dazu mithilfe von Zauberei gelenkt hat. Crane gelangt an den Schädel und übergibt ihn dem Reiter. Dieser setzt ihn sich auf den Rumpf, der Schädel überzieht sich mit Muskeln und Haut bis das Gesicht des Reiters wieder hergestellt ist. Der Reiter flieht daraufhin in die Unterwelt. Im anschließenden Bonuskapitel folgt Crane dem Reiter in die Unterwelt, wo er ihn letztlich vernichtet.

Das Spiel weist einige inhaltliche Ungereimtheiten auf und besticht zugegebenermaßen nicht unbedingt durch eine elaborierte Handlungs- oder Dialogführung. Szenisch ist der Inhalt aber ansprechend umgesetzt. Einige Ereignisse sind im Spiel nur angedeutet, d. h. sie werden nicht erzählt bzw. visualisiert. Zum Beispiel bleibt offen, was mit den abgetrennten Köpfen der Opfer geschieht oder wie Mary Van Tassel für ihre Taten zur Rechenschaft gezogen wird. Die gesamte Handlung wird von dem Erkunden der Spielszenen, der Suche nach Gegenständen in und außerhalb von Wimmelbildszenen sowie dem Lösen von Rätseln begleitet.

Das Spiel rekurriert auf einige religiöse und ideologische Anschauungen, die durch die Regeln, das Design und das Narrativ transportiert werden. Ich möchte sie an dieser Stelle vorab erwähnen, sie werden in den nachfolgenden Kapiteln wieder aufgenommen und in die dortigen Betrachtungen integriert. Unter anderem werden mit den Geisterrepräsentationen im Spiel die cartesianische Auffassung des Körper-Seele-Dualismus und christliche Vorstellungen vom Leben nach dem Tod im Himmel aufgegriffen. Der Spieler muss dafür sorgen, dass unbeendete irdische Aufgaben abgeschlossen werden und die Seelen der Verstorbenen ihre Ruhe finden. Diese Form der Transzendenz erscheint erstrebenswert und der Spieler wird für seinen Einsatz zur Erreichung dieses Zustandes belohnt. Zudem wird den Geistern/ Seelen ein höherer Stellenwert im Spiel beigemessen als den toten Körpern. Dies wird daran deutlich, dass eine spielerische Interaktion mit toten Körpern nicht vorgesehen ist.

Neben dem Körper-Seele-Dualismus wird ganz deutlich eine weitere binäre Unterscheidung implementiert. Es handelt sich dabei um die Unterteilung in Gut und Böse. Der

kopflöse Reiter gehört als Mörder und untoter Wiedergänger eindeutig dem Bösen an, das vernichtet werden muss. Das Gute tritt in der Gestalt des Constable auf, der am Ende triumphiert. Der Constable resp. die Spielerin wird klassisch sowohl durch das Narrativ als marginalisierter Fremder gezeichnet als auch dadurch, dass die Spielerin ‚außerhalb‘ des Spiels bleibt, denn sie hat keinen Avatar, mit dem sie die Spielwelt betritt. Der von außen bzw. aus der Exosphäre des Dorfes kommende Fremde gilt als objektiv und vertritt universelle menschliche Werte, denn er ahndet den Tabubruch des Mords und stellt das gesetzliche und moralische Gleichgewicht wieder her (Turner 2000: 109).³⁹

Schließlich kollidieren im Spiel spiritistisch-okkulte Vorstellungen mit einem naturwissenschaftlich-technokratischem Weltbild. Deutlich wird dies daran, dass die Figur des Constable Crane die Morde mit ‚modernen‘, wissenschaftlichen Untersuchungsmethoden aufklären möchte, während der Ermittlungen jedoch ihre Überzeugung aufgibt, dass der kopflöse Reiter und Geister nicht existieren. Er bekämpft den Untoten schließlich mit einem rituellen Zauber, was als Absage an eine rationale Weltsicht gedeutet werden kann.

Todesinszenierung

Abschließend möchte ich am Beispiel des NPC Baltus Van Tassel beschreiben, wie sich der Mord und der sich anschließende Spielverlauf im Umgang mit den Toten bzw. Totengeistern gestalten. Diese Darlegungen bilden einen zentralen Ansatzpunkt für die in den nachfolgenden Kapiteln vorgenommenen Interpretationen zur Klärung der Frage, wie der Tod ins Spiel kommt.

Der Spieler begegnet Baltus Van Tassel zuerst in seinem Arbeitszimmer. In einem vom Spiel vorgegebenen Dialog bittet der Bürgermeister Constable Crane darum, einen Gegenstand für ihn zu suchen und ihm diesen anschließend zu bringen. Nachdem dies erfolgt ist, findet eine weitere kurze Unterhaltung zwischen Bürgermeister und Crane statt. Wenig später wird die Figur des Baltus Van Tassel vom kopflösen Reiter umge-

³⁹ Auch alle anderen Figuren und Orte sind archetypische Repräsentationen des dörflichen Mikrokosmos.

bracht. Dieses Ereignis erlebt die Spielerin aus der Ferne durch eine Cut Scene. Solche Videosequenzen werden für die Darstellung aller Morde, aber auch für die Flucht des Reiters sowie sein Ableben eingesetzt. Die Mordszenen werden vergleichsweise aufwendig inszeniert und sind mit dramatischer Musik unterlegt. Obwohl dieser Inszenierungsaufwand mit jedem Mord abnimmt, ist allen fünf Morden mehr oder minder gemeinsam, dass es einen überraschenden Moment gibt, in dem der kopflose Reiter überfallartig auftaucht und den NPC tötet. Während der Cut Scene kann sich die Spielerin nicht ins Spiel einbringen, sondern ist Zuschauerin.

Im Anschluss an die Videosequenz ist das Spiel wieder freigegeben und der Spieler findet den enthaupteten Leichnam (Abb. 3). Die Spielerin hat nun die Möglichkeit, diesen toten Körper anzutippen oder anzuklicken. Daraufhin erscheint, begleitet von einem Lichtblitz, der Geist⁴⁰ des Toten über der Leiche (Abb. 5).



Abbildung 3: Der enthauptete Körper des NPC Baltus Van Tassel (vergrößerter Ausschnitt aus einem Screenshot von *Cursed Fates*)



Abbildung 4: Gräber und Grabinschrift auf dem Startbildschirm (Ausschnitt aus einem Screenshot von *Cursed Fates*)

⁴⁰ Im Handbuch zum Spiel wird diese Figur explizit als Geist bezeichnet.



Abbildung 5: Der über dem Leichnam wabernde Geist (Ausschnitt aus einem Screenshot von *Cursed Fates*)

Dieser Geist unterscheidet sich von dem toten Körper dadurch, dass er den Eindruck von Immaterialität vermittelt: Er wabert über dem Leichnam, ist bläulich-transparent und scheint aus Licht und Luft zu bestehen. Während dem toten Körper der Kopf fehlt, ist der spiritualisierte ‚Doppelgänger‘ jedoch unversehrt und von der Enthauptung nicht beeinträchtigt. Mit diesem Geist interagiert die Spielerin im weiteren Spielverlauf. In der Rolle des Constable Crane unterhält sie sich mit ihm und er bittet schließlich erneut darum, ihm einen bestimmten Gegenstand zu bringen. Nach der Übergabe dieses Gegenstandes überreicht der Geist der Spielerin selbst einen Gegenstand und entschwebt der Szene über den oberen Bildschirmrand. Der tote, enthauptete Körper bleibt zurück, die Spielerin kann nicht mit diesem interagieren.

Die nächste Begegnung mit der Figur Baltus Van Tassels ereignet sich im übertragenen Sinn auf dem Startbildschirm. Dort erhebt sich jedes Mal, wenn eine Figur gestorben ist, ein Grab mit einem Grabstein. Sobald die Spielerin diesen antippt oder anklickt, erscheint eine Art Epitaph mit dem Bild des Verstorbenen im bläulich-transparenten Zustand des Geists inklusive einer kurzen Beschreibung seiner Rolle im Dorf, seinen Verwandtschaftsbeziehungen und dem Ort seines Todes (Abb. 4).

Das Kapitel abschließend können einige Aspekte festgehalten werden, über die der Tod ins Spiel kommt. Dies ist zum einen das Spielprinzip, das auf die symbolische Konfrontation mit dem Unbekannten setzt (Übergänge, verschlossene Räume) und die Spielhandlung an Orte verlegt, die die Gegenwart des Todes vermitteln. Zum anderen sind dies die Symbolik und Metaphorik des Mystischen, der Vergänglichkeit und des Zerfalls, die für die Gestaltung der Wimmelbild- und Spielszenen verwendet werden (Leichen, Skelette, Ruinen, im Verfall begriffene Orte, Herbstlandschaften, Nacht und Dunkelheit etc.). Es ist sichtbar geworden, dass der Tod insbesondere über das Spielnarrativ und die Spielinhalte den Weg ins Spiel findet, indem auf bereits bekannte Erzählungen wie den kopflosen Reiter zurückgegriffen wird. Im nächsten Kapitel wird daher anhand intertextueller und transmedialer Verbindungen untersucht, wie diese Themen und Motive ins Spiel kommen.

TRANSMEDIALE BEZIEHUNGEN

Nachdem nun ein grundlegender Überblick über die Spezifika von Wimmelbildspielen gegeben und ein Zugang zum Spiel *Cursed Fates* geschaffen wurde, befasst sich dieses Kapitel mit der Frage, wie der Tod durch medial vermittelte Stoffe und Motive ins Spiel kommt. Im Zuge dessen werden auch Veränderungen von Symbolen, Orten und Motiven des Todes nachgezeichnet. Um dies aufzuzeigen, wird den transmedialen Verbindungen der Wimmelbildspiele zu anderen Medien am Beispiel von *Cursed Fates* nachgespürt. Dabei handelt es sich zum einen um den Film *Sleepy Hollow* (1999) von Tim Burton und zum anderen um die Short Story⁴¹ *The Legend of Sleepy Hollow* (*Die Sage von der schläfrigen Schlucht*) aus dem Jahr 1819 von Washington Irving.⁴²

Dieses Kapitel wird sich also den inter- bzw. transmedialen Wechselwirkungen zwischen digitalem Spiel, Film und Short Story widmen. Inter- und Transmedialität

⁴¹ Die Short Story als Genre entstand in Großbritannien und den USA zu Beginn des 19. Jahrhunderts, wo sie hauptsächlich in Magazinen und Wochenschriften veröffentlicht wurde und sich zu einer äußerst beliebten literarischen Gattung entwickelte. „Nach Deutschland, wo traditionellerweise die längere novellistische Erzählung tonangebend war, kam die Kurzgeschichte ein knappes halbes Jahrhundert später, im Kulturgepäck der amerikanischen Besatzungsmacht nach 1945“ (Vogt 2008: 137). Zu den zentralen Charakteristika der Short Story gehört ein geradliniger Handlungsverlauf mit einer Hauptfigur im Mittelpunkt. Die Leserin steigt nach einer meist sehr kurzen Einleitung direkt in die Geschichte ein. Thematisiert werden häufig die menschliche Existenz im Allgemeinen und die zahlreichen damit einhergehenden Problemstellungen, ohne jedoch konkrete Lösungsansätze zu präsentieren. Zentraler Gegenstand ist bei fast allen Short Storys ein Krisenmoment, das sich auf das Leben der Figuren auswirkt und es verändert (Scofield 2006: 10). Der Schluss vieler Short Storys ist offen. Irving gilt als Mitbegründer der sich zu Beginn des 19. Jahrhunderts entwickelnden Short-Story-Tradition (Scheiding/Seidl 2011: 67).

⁴² Die hier zitierte Version der *The Legend of Sleepy Hollow* basiert auf der überarbeiteten Ausgabe des Skizzenbuchs von 1863.

werden häufig unter dem Oberbegriff der Intertextualität besprochen,⁴³ womit die Beziehungen zwischen einem Text und einem oder mehreren anderen Texten gemeint sind. Da sich diese intertextuellen Beziehungen vor dem Hintergrund meiner Untersuchung auf Texte unterschiedlicher Medialitäten ausdehnen, nutze ich im Folgenden die Begriffe Intermedialität bzw. Transmedialität. Den Medienbezug deutlich zu machen, ist an dieser Stelle relevant, weil sich darüber spezifische Weisen der Bedeutungskonstitution ergeben. So sind digitale Spiele als Medien in verschiedene Praktiken des Konsums und der Partizipation eingebunden, über die die Nutzer Bedeutung herstellen.

Es gibt einige Ansätze, die Begriffe Intermedialität und Transmedialität nach Art und Richtung der medialen Verbindungen zu systematisieren (z. B. Rajewsky 2002, Wolf 2014), woraus sich angesichts der Weitläufigkeit des Medienbegriffs und der Genrekategorien immer auch Fragen nach der Übertragbarkeit solcher Typologien ergeben – nicht zuletzt, weil die Begrifflichkeiten inkonsistent verwendet und konzeptualisiert werden. Grundlegend meint Intermedialität die Wechselbeziehung zwischen Medien und versucht damit, der Hybridität und der „Dynamik medialer Beziehungen und Entwicklungen gerecht zu werden“ (Wolf 2014: 12). Anhand der Untersuchung von intermedialen Beziehungen lassen sich Medien kontextualisieren, aber beispielsweise auch Konkurrenzverhältnisse und gegenseitige Befruchtungen in den Blick nehmen. Mit Wolf kann unter Intermedialität Folgendes verstanden werden:

Intermedialität bedeutet das Überschreiten von Grenzen zwischen konventionell als distinkt angesehenen Kommunikationsmedien, wobei solches Überschreiten sowohl **innerhalb** von einzelnen Werken oder Zeichenkomplexen als auch **zwischen** solchen vorkommen kann (ebd.: 21; Herv. i. O.).

⁴³ Julia Kristeva (1972) entwickelte den Begriff der Intertextualität anhand ihrer Kritik an Michail Bachtins Dialogizitätsmodell. An ihre Überlegungen anknüpfend entstand ein sehr weiter, entgrenzter Textbegriff, zu dessen theoretischer Fassung Roland Barthes (2006 [1967]) und Jacques Derrida (u. a. *Grammatologie* 2013 [1967]) maßgeblich beigetragen haben.

Als Beispiele für solche „intersemiotischen Beziehungen“ (ebd.) können also sowohl die Verfilmung eines Romans als auch die Relationen zwischen Gemälde und Fotografie genannt werden.⁴⁴

Während bei der Intermedialität die Beziehung der Medien zueinander im Mittelpunkt stehen, betont das Konzept der Transmedialität die im Medium oder über verschiedene Medien hinweg auftretenden Phänomene. „Transmedial sind Phänomene, die nicht medienspezifisch sind [...] und daher in mehr als einem Medium beobachtbar sind oder betrachtet werden“ (ebd.). Über diese Phänomene können Verbindungen zwischen den verschiedenen Medien hergestellt werden, in denen sie vorkommen, weshalb transmediale Untersuchungen auch eine medienkomparatistische Perspektive eröffnen. Solche Phänomene können beispielsweise kulturelle Topoi sein, die dann „in verschiedenen Medien zu deren medienspezifischen Bedingungen realisiert werden“ (Berndt/Tonger-Erk 2013: 223). Kulturelle Topoi sind Stoffe und Motive, „komplexe Bedeutungseinheiten, die meistens eine lange Tradition haben“ (ebd.) und die in Texten und Bildern, aber auch musikalisch bearbeitet und umgesetzt werden (ebd.). Als Beispiel kann hier der sog. Totentanz (*danse macabre*) genannt werden, von dem im nächsten Kapitel noch die Rede sein wird.

Dieses Kapitel ist wie folgt aufgebaut: Um Ansatzpunkte für die Analyse der intermedialen Verbindungen zu schaffen, wird im ersten Teil der Inhalt der Short Story und des Films wiedergegeben und anschließend auf die Adaption des Stoffs im Spiel in *Cursed Fates* eingegangen. Im zweiten Teil liegt der Fokus auf der transmedialen Analyse kultureller Topoi im Zusammenhang mit Tod. Hier werde ich mich auf Darstellungen des Motivs des kopflosen Reiters in der Short Story, dem Film und dem Spiel konzentrieren, um nachzeichnen zu können, wie der Tod thematisch und motivisch ins Spiel kommt.

⁴⁴ Letzteres Beispiel bezeichnet Werner Wolf (2014: 22) als Interpiktorialität und ordnet es der Intramedialität zu, also den Beziehungen innerhalb eines Mediums. Weitere Systematisierungen, die für diese Arbeit jedoch nicht relevant sind, finden sich ebenfalls bei Wolf (ebd.).

Sleepy Hollow in Short Story & Film

Da die Wimmelbildspiele immer auch eine Geschichte erzählen, kann man sie als stark *story-driven* bezeichnen. In einem White Paper für und von Casual Designer/n heißt es, dass die Spieler von Casual Games großen Wert auf die Unterhaltung durch „compelling storytelling“ legen (Dinkin 2008: 44). Obwohl Wimmelbildspiele einer rigiden Spielstruktur folgen, lassen sich laut Kenny Dinkin Geschichten besonders gut in Wimmelbildspiele einbinden, da zu findende Objekte leicht zu einem zentralen Gegenstand der Erzählung gemacht werden können (ebd.: 47). Trotz seiner Aufforderung an die Designer, bei der Gestaltung der Erzählung originell zu sein (ebd.: 48), um aus der „sea of narrative sameness“ (ebd.: 49) herauszustechen, greifen viele Designer für die Inhalte der Wimmelbildspiele auf schon bestehende ‚funktionierende‘ Titel und Stoffe zurück:

HOGs [Hidden Object Games] have also proven a ripe environment for weaving in licensed entertainment properties. Of note are titles launched off of popular paperback novel franchises like *James Patterson's Women's Murder Club*, *Agatha Christie's Death on the Nile*, and even popular movies like *Righteous Kill* (ebd.; Herv. i. O.).

Ähnlich wurde auch im Fall *Cursed Fates* verfahren, jedoch vermutlich ohne die Lizenzrechte der Burton'schen Verfilmung *Sleepy Hollow* (1999) zu beachten, denn in einem Let's Play-Video, das am 20.11.2012 von Elle Marks auf YouTube geladen wurde, heißt das Spiel noch *Sleepy Hollow: The Headless Horseman* (Marks 2012). Der Titel wurde wahrscheinlich im Nachgang aus diesen rechtlichen Gründen angepasst. Obwohl dies nicht mit Sicherheit bestätigt werden kann, macht dieses Detail die intermediale Verwobenheit von digitalen Spielen mit anderen Medien sichtbar.

Auch Irving musste sich seinerzeit den Vorwurf gefallen lassen, ‚abgeschrieben‘ zu haben, denn in seiner Short Story *The Legend of Sleepy Hollow* hat er Material verwendet, das ursprünglich aus deutschen Volkserzählungen stammt (Pochmann 1930). Irvings Vorlage für seine Short Story ist die fünfte Legende in den zwischen 1782 und 1786 von Johann Karl August Musäus zusammengestellten *Volksmärchen der Deutschen*. Dabei handelt es sich um eine Geschichte vom Berggeist Rübezahl, in der ein

schwarzgekleideter kopfloser Reiter auftaucht. Er entführt im schlesischen Riesengebirge des Nachts eine Kutsche samt Gräfin und Entourage. Rübezahl enttarnt den Reiter und es stellt sich heraus, dass es sich dabei um einen armen Handwerker handelt, der seine Opfer erschreckt, indem er einen Kürbis als abnehmbare Kopfattrappe benutzt. Hier ein Auszug:

Johann [...] blickte schüchtern auf und sahe mit Entsetzen in der Weite eines Steinwurfs vor dem Wagen, eine pechrabenschwarze Gestalt daherwandeln, von übermenschlicher Größe, mit einem weißen spanischen Halskraagen angetan, und das Bedenklichste bei der Sache war, daß der Schwarzmantel keinen Kopf hatte. [...] Da war nun deutlich wahrzunehmen, daß Johann falsch gesehen hatte: der Wandersmann hatte allerdings einen Kopf, nur daß er ihn nicht wie gewöhnlich zwischen den Schultern, sondern wie einen Schoßhund im Arme trug. [...; D]och eh er ausgeredt hatte, schleuderte ihm das Ungetüm den abgehauenen Kopf gegen die Stirn, daß er überzwerch von der Zinne des Polsters über dem Ringnagel herabstürzte (Musäus o. J.: Kap. Fünfte Legende).

Irving verschiebt diesen volkstümlichen Sagenstoff vom kopflosen Reiter aus der ‚alten Welt‘ nach Amerika und verknüpft ihn mit lokalen historischen Ereignissen und den geografischen Besonderheiten.⁴⁵ Laut Judith Richardson gelingt ihm damit eine substanzielle Verzauberung des Hudson Valleys, indem er Landschaft, Geschichtliches und Aberglaube miteinander zu einer unheimlichen Ästhetik verwebt (Richardson 2005: 55). Dazu gehören Verweise auf die einst in der Region lebenden Ureinwohner, die frühe Besiedelung der Region durch die Niederländer zu Beginn des 17. Jahrhunderts, denen er einen Hang zum Aberglauben andichtet, sowie der Umstand, dass sich in der Gegend Ereignisse im Zusammenhang mit dem amerikanischen Unabhängigkeitskrieg (1775–1783) abgespielt haben (Richardson 2005: 56).

⁴⁵ Interessant ist hier der Aspekt, dass der Kürbis, der ja ursprünglich aus Amerika stammt und im Zuge des sog. „Columbian exchange“ (Crosby 1973) nach Europa gelangte, sich hier mit dem deutschen Sagenstoff verbindet, um dann mit dem Stoff des kopflosen Reiters wieder zurück nach Amerika zu kommen.

Irving's *Die Sage von der schläfrigen Schlucht* handelt von Ichabod Crane, der in einem in der Nähe des Hudson Rivers gelegenen Tal namens Sleepy Hollow als Landschulmeister tätig ist. Crane wird als unattraktiver und gieriger Yankee gezeichnet, der tief im New England-Puritanismus verwurzelt ist und an Geister, Hexen, Zauber und Übernatürliches glaubt. Er beginnt Katrina Van Tassel, die Tochter eines wohlhabenden Bauern mit niederländischen Wurzeln, zu umwerben, wodurch er den Unmut seines Konkurrenten, ein Draufgänger namens Brom Bones, auf sich zieht. Auf einem Fest im Hause Van Tassel erzählen die Männer ihre Erlebnisse und Geschichten aus dem Unabhängigkeitskrieg. Dazu gehört auch die Geschichte von einem hessischen Söldner, dem bei einer der Schlachten unweit des Ortes der Kopf abgeschossen worden sein soll. Seither verlässt er als kopfloser Reiter jede Nacht sein Grab, um das einstige Schlachtfeld nach seinem Kopf abzusuchen. Brom Bones berichtet, er hätte sich einmal ein Wettrennen mit diesem Reiter geliefert und gewonnen. Crane verlässt die Feier und macht sich in gedrückter Stimmung auf den Heimweg, da er von Katrina eine Absage erhalten hat. Er beginnt sich bald zu fürchten und wenig später begegnet er einer riesigen schwarzen kopflosen Gestalt auf einem Pferd. Seinen Kopf hat der Reiter vor sich auf dem Sattel platziert. Es folgt eine aufregende Verfolgungsjagd zu Pferde. Als sich Crane schließlich in Sicherheit glaubt, dreht er sich nach dem Reiter um, der in diesem Moment seinen Kopf nach ihm wirft. Crane wird selbst am Kopf getroffen und fällt vom Pferd (vgl. die Ähnlichkeiten zu Musäus' Legende). Dieses wird am nächsten Tag aufgefunden, Crane jedoch nicht. Lediglich sein Hut und ein zerschmetterter Kürbis bleiben zurück und geben Anlass zur Spekulation über seinen Verbleib. Die Leute gehen bald davon aus, dass er vom kopflosen Reiter entführt wurde. Ein Farmer berichtet einige Jahre später, er habe Crane in New York gesehen, wo er als Richter arbeite. Katrina Van Tassel heiratet schließlich Brom Bones, der immer, wenn die Geschichte erzählt wird, in Gelächter ausbricht. Das Schulhaus, in dem Crane gelehrt hat, verfällt und es wird erzählt, dass darin sein Geist umgeht.

Für den Leser, so Richardson (2005: 61), ergibt sich das Unheimliche an der Geschichte daraus, dass die Identität des kopflosen Reiters nicht eindeutig aufgeklärt wird und dass

Cranes Schicksal unklar bleibt.⁴⁶ Diese Erzählung und der Stoff sind fester Bestandteil des kollektiven Gedächtnisses der Amerikaner und sie werden nicht nur über die Halloween-Tradition und die touristische Vermarktung lebendig gehalten,⁴⁷ sondern haben sich auch in zahlreichen filmischen Umsetzungen niedergeschlagen.⁴⁸ Zu den bekanntesten unter ihnen gehört der Film *Sleepy Hollow* von Tim Burton aus dem Jahr 1999, der Irvings Short Story jedoch sehr frei umsetzt. In diesem Horrorfilm ist Ichabod Crane Constable im New York des Jahres 1799. Er benutzt für die damalige Zeit ungewöhnliche Ermittlungsmethoden (u. a. die Obduktion) und wird nach Sleepy Hollow gesandt, um dort geheimnisvolle Morde aufzuklären. Bei seiner Ankunft hört Crane die Geschichte des hessischen Söldners, der im Unabhängigkeitskrieg enthauptet wurde und nun als kopfloser Reiter mordend die Gegend durchstreift und die Köpfe seiner Opfer mitnimmt. Crane glaubt nicht an übernatürliche Phänomene und sucht eine wissenschaftliche Erklärung für diese Ereignisse. Seine Ermittlungen werden begleitet von Katrina Van Tassel und vom jungen Masbath, dessen Vater vom kopflosen Reiter ermordet wurde. Crane begegnet wenig später selbst dem kopflosen Reiter und vermutet, dass die Person, die seinen Schädel besitzt, den Reiter kontrolliert. Während die Ermittlungen laufen, mordet der Reiter weiter und Baltus Van Tassel wird zum

⁴⁶ Weitere Interpretationen der Geschichte finden sich z. B. bei Hoffman (1953); Bruner (1964), Greven (2004) oder Richardson (2005).

⁴⁷ In der Geschichte findet der Ort Tarry Town Erwähnung. Das moderne Pendant der Ortschaft, North Tarrytown, wurde 1996 in Sleepy Hollow umbenannt und wirbt u. a. damit, dass Irving dort gelebt hat und ebenfalls dort begraben ist. Insbesondere wird aber der kopflose Reiter als Attraktion inszeniert, z. B. in der Horrorshow ‚Horseman’s Hollow‘ (<http://www.hudsonvalley.org/events/horsemans-hollow>). Neben Irving verfasste Mayne Reid einen Roman mit dem Titel *The Headless Horseman. A Strange Tale of Texas* (2011 [1866]). Diese Erzählung, die sich hauptsächlich um die Aufklärung eines Mordes dreht, scheint weniger bekannt zu sein als die Irving’sche. Der kopflose Reiter ist hier die Leiche eines jungen Mannes, dem der Kopf abgeschnitten wurde. Die Identität dieses Reiters und der Tathergang werden anders als bei Irving am Schluss eindeutig geklärt, weshalb die Geschichte einen weniger unheimlichen Eindruck hinterlässt.

⁴⁸ Zu den ersten filmischen Adaptionen gehören *The Headless Horseman* (1922) und die Disney-Verfilmung *The Legend of Sleepy Hollow* (1955; urspr. *The Adventures of Ichabod and Mr. Toad* (1949)), zu den aktuellsten kann die Fernsehserie *Sleepy Hollow* (2013–2017) gezählt werden. Weitere Verfilmungen sind z. B. *The Legend of Sleepy Hollow* (1980); *The Hollow* (2004); *Headless Horseman* (2007). Andere populärkulturelle Adaptionen umfassen u. a. auch eine Comicbuchreihe mit dem Titel *Grimm Fairy Tales Presents Sleepy Hollow* (Zenescope Entertainment 2012–2013) und eine weitere mit dem Titel *Headless Horseman* (Eternity Comics 1989). Der kopflose Reiter ist darüber hinaus auch in anderen Computerspielen, zum Beispiel *Word of Warcraft* (2004–heute) oder *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011), zu finden.

Hauptverdächtigen. Er wird jedoch wenig später selbst ermordet und nachdem seine Tochter Katrina Van Tassel als Täterin auch nicht mehr in Frage kommt, stellt sich heraus, dass Lady Mary Van Tassel, Katrinas Stiefmutter, von Rache auf die Dorfbewohner getrieben, den Reiter kontrolliert. Crane kann den Schädel an sich bringen und übergibt ihn dem Reiter. Dieser setzt ihn sich zurück auf seine Schultern und reitet mit Lady Mary Van Tassel in die Unterwelt. Crane verlässt Sleepy Hollow und kehrt nach New York zurück. Katrina Van Tassel und der junge Masbath begleiten ihn.

Burtons Filme sind für ihren „Gothic touch“ bekannt, unter dem sich Horror, Drama, Comedy und Fantasy vermischen (Brammer 2016: 79). In *Sleepy Hollow* rücken besonders die Fantasy- und Horrorelemente in den Vordergrund. Sie schaffen eine gruselig-märchenhafte Atmosphäre und „new ways to shock“ (Umland 2015: 217).⁴⁹ Auf diese Weise entsteht ein *Sleepy Hollow* „with an otherworldly feel“ (Brammer 2016: 83). Ähnlich wie das von Irving geschaffene Hudson River Valley wirkt Burtons Sleepy Hollow unwirklich und traumhaft, wenngleich weniger idyllisch. Zur Erzeugung dieser fantastisch-bedrückenden Stimmung setzt Burton zum einen auf ein spezielles Farbschema, in dem dunkle, düstere Farben dominieren, sodass einige Szenen fast schwarz-weiß wirken. Zweitens sind die in *Sleepy Hollow* geschaffenen Filmräume von einer ganzen Reihe an transitorischen Motiven geprägt: Beispielsweise wird der Wald, in dem der kopflose Reiter umgeht und der ohnehin schon als Exosphäre (Müller 1987) gilt, als nebelige Zwischenwelt inszeniert. Dort befindet sich auch der „Tree of Death“ (Burton 1999: 45^m50^s), der als Portal in die Unterwelt fungiert. Weiterhin wird Crane als Außenseiter und Fremder gezeichnet, der von den Dorfbewohnern kaum ernstgenommen wird. Zudem arbeitet er seine Begegnung mit dem Übernatürlichen in den Traumwelten seiner Kindheit auf.⁵⁰

⁴⁹ Der Film wird auch als Hommage an die Hammer-Horrorfilme gelesen, da er zahlreiche intertextuelle Verweise enthält und zentrale Elemente dieses Genres aufgreift (z. B. die helle Farbe und die dickflüssige Beschaffenheit des Filmblutes; Brammer 2016: 83; Menegaldo 2005: Abs. 18). Diese Filme gehörten zu den ersten blutigen Horrorfilmen, durch die Christopher Lee bekannt geworden ist. Er tritt ebenfalls in Burtons *Sleepy Hollow* auf.

⁵⁰ Weitere Interpretationen des filmischen Materials finden sich z. B. bei Kevorkian (2003), der u. a. auf Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen Film und Short Story eingeht, oder bei Bernardo (2003), die Genderaspekte in den Blick nimmt.

Aus Irvings Short Story haben nur einige Kernelemente Eingang in Burtons *Sleepy Hollow*-Film gefunden. Die Macherinnen des Spiels *Cursed Fates* haben sich hingegen sehr stark an diesem filmischen Material orientiert, denn die Handlung des Spiels folgt der des Films sehr dicht. Nicht nur wurde der Rollenwechsel Ichabod Cranes vom Schulmeister zum Constable beibehalten, auch sehen die Spielfiguren den Schauspielern sehr ähnlich. Zahlreiche Orte, Spielszenen und -ereignisse sind direkt dem Film entnommen. Besonders prägnant sind die Übereinstimmungen in der Eingangssequenz, während der der Kutscher und Peter Van Garret enthauptet werden, und in der Sequenz, in der der kopflose Reiter seinen Schädel zurückerhält.

Den Spielerinnen entgehen diese frappierenden Ähnlichkeiten nicht, sie beurteilen dies aber unterschiedlich. Einige bezeichnen das Spiel in ihren Bewertungen als „rip off“ und sehen darin einen wenig originellen ‚Abklatsch‘ des Films oder sprechen sogar direkt von geistigem Diebstahl:

Please never watch the Johnny Depp version of this tale if you don't want this to seem like a total rip off. The faces and actions are taken right out of the movie (Kasrobn 2013).⁵¹

Totally unoriginal when you just rip off film and turn it into a game making sure you change the name so you wont get sued (LadyXXXHolic 2013).

Storyline and characters are an undisguised rip-off of Tim Burton's film Sleepy Hollow, which has me wondering if Burton or Paramount Pictures are going to sue the developer. Story is not at all like Washington Irving's original tale (Grimhild 2013).

Andere scheinen vom ohnehin schon oft adaptierten Stoff schlichtweg gelangweilt zu sein:⁵²

⁵¹ Diese Zitate stammen aus Spielbewertungen. Die in den Zitaten enthaltenen Fehler in Rechtschreibung oder Grammatik werden hier und im weiteren Verlauf der Arbeit nicht korrigiert, um die Lesbarkeit und den Charakter der Textstellen zu erhalten.

⁵² Neben *Cursed Fates* gibt es noch ein weiteres Spiel, das den Stoff aufgreift. Es heißt *Mystery Legends: Sleepy Hollow* (2009), besteht hauptsächlich aus Wimmelbildszenen und erzählt das Schicksal der Dorfbewohner von Sleepy Hollow in gereimter Form. Auch in diesem Spiel ist der kopflose Reiter keine menschliche, sondern eine übernatürliche Gestalt, die mit dem Teufel im Bund steht. Hier wird das Motiv

...yet another game based on the Headless Horseman legend (Amarana 2013).

Only complaints was that it was wasted on a Sleepy Hollow story...yawn. There are so many great Grimm's Fairy Tales all with incredibly dark and thrilling endings....can't we get something new?! (krinneyd 2013)

während wieder andere die Möglichkeit begrüßen, sich mit dem Stoff in Spielform beschäftigen zu können, obwohl ihnen die ‚Vorgänger‘ bekannt sind:

Fairy Tale come back to life!! Love this game!! remember the storys of the Headless Horsman being told by my parents when I was little :-) (book-worm_100love 2013)

Habe das Spiel schon allein deswegen gespielt, weil ich ein großer Fan von Tim Burton's Film ‚Sleepy Hollow‘ bin (majageorg 2013).

Cursed Fates: The Headless Horseman (CE) is an old story with new twists, and is surprisingly engaging (cestqui 2013).

Obwohl vieles, was mit dem Aussehen und der Strukturierung der Geschichte im Spiel auf die Produktionsweise von Wimmelbildspielen zurückzuführen ist (Kapitel zur Ökonomie des Accomplishments), ist es gerade der bekannte Stoff, auf den bei der Vermarktung gebaut wird. Angepriesen wird die Möglichkeit eines neuen Zugangs zum Material: „DISCOVER THE SECRETS OF SLEEPY HOLLOW [...] Explore over 50 scenes as you journey through this amazing tale“ (Amazon.com o. J.; Herv. i. O.). Hier geht es also um das Eintauchen in das Spiel, das Erkunden eines vertrauten, aber dennoch fremden Raumes über mehrere Stunden hinweg. Dies bietet laut Henry Jenkins für viele Spieler einen oft größeren Mehrwert gegenüber einem 100-minütigen Film oder einem Buch, denn der Spieler bekommt das Gefühl, an der Spielwelt teilzuhaben, mit der simulierten Welt zu interagieren (Jenkins 2006: 133) und neue Erfahrungen mit dem bekannten Stoff zu sammeln. Jenkins (2006) bezeichnet die Technik, verschiedene Aspekte einer Geschichte über verschiedene mediale Plattformen verteilt zu erzählen,

des Rächers mit dem Stoff der Todsünden verflochten, denn der Reiter bestraft in diesem Spiel die Dorfbewohner für ihre Vergehen mit dem Tod.

als „transmedia storytelling“.⁵³ Es ist eingebettet in den größeren theoretischen Hintergrund der „convergence culture“ (Jenkins 2006), d. h. dem Konvergieren ‚alter‘ und ‚neuer‘ Medien.⁵⁴ In seiner Idealform kann „transmedia storytelling“ allerdings nur begrenzt auf die Wimmelbildspiele bezogen werden, denn obwohl sich einige Spieltitel und -geschichten in Spielserien fortsetzen, sind sie nicht von vornherein als transmediale Erzählungen konzipiert. Den Wimmelbildspielen liegt also kein explizites, geplantes, sich über verschiedene Medien erstreckendes Erzählkonzept zugrunde, vielmehr greifen die Wimmelbildspiele auf bestehende Texte zurück und erzählen sie anders – entsprechend der ihnen eigenen medialen Spezifika. Das heißt, die Wimmelbildspiele geben den in ihnen enthaltenen populären Stoffen einen ‚neuen‘ Raum, bieten damit oftmals auch andere Lesarten an und offerieren eine weitere Form der Auseinandersetzung.

Mobile Todesallegorie: Der kopflose Reiter

Es gibt unzählige Allegorien des Todes, von denen ich hier nur einige in gebotener Kürze anreißen kann. Zu den verbreitetsten gehört sicherlich der mittelalterliche Transi, also die partiell verwesene, skelettierte Leiche, die die sog. Totentänze anführt und die Botschaft des *memento mori* transportiert: Bedenke, dass du sterblich bist. Dieser Transi wandelt sich später zum Skelett, zum Grim Reaper, Sensenmann oder Schnitter, der mit

⁵³ „In the ideal form of transmedia storytelling, each medium does what it does best – so that a story might be introduced in a film, expanded through television, novels, and comics; its world might be explored through game play or experienced as an amusement park attraction“ (Jenkins 2006: 96). Jenkins liefert mit seiner Analyse des *The Matrix*-Franchises ein sehr eingängiges Beispiel für „transmedia storytelling“ und dafür, wie die einzelnen Medientexte (Filme, Comics, Anime, Computerspiele) gemeinsam orchestriert werden (Jenkins 2006: Kapitel 3). Auch werden dadurch die wirtschaftlichen Aspirationen hinter dem „transmedia storytelling“ deutlich: „Reading across the media sustains a depth of experience that motivates more consumption“ (Jenkins 2006: 96). Zu diesem Zweck werden mittlerweile auch in Filmen bewusst Elemente eingefügt: „to create openings that will only be fully exploited through other media“ (Jenkins 2006: 107).

⁵⁴ „Convergence culture“ bzw. Konvergenzkultur ist gekennzeichnet von der Vermischung medialer Inhalte, was sich nachhaltig auf die Beziehungen „between existing technologies, industries, markets, genres, and audiences“ auswirkt (Jenkins 2006: 15). Das Smartphone ist ein gutes Beispiel für den technologischen Aspekt von „convergence culture“, denn es vereint in sich eine ganze Reihe an Funktionen in einem Gerät. Darüber hinaus ermöglicht es nicht nur den Konsum von Medieninhalten, sondern auch deren Produktion durch die Anwenderin. „Convergence culture“ umfasst weitere Aspekte, die sich in einem Spannungsfeld zwischen der Kommerzialisierung und der Produktion von Medieninhalten sowie medienkultureller Vielfalt und ihrer Homogenisierung verorten lassen.

seiner Sense die Lebenden abmählt. Oft führt er auch ein Stundenglas mit sich, das an die verrinnende Lebenszeit erinnern soll, und sein schwarzer Umgang mit Kapuze verleiht ihm einen bedrohlicheren Charakter (Gallery 2002a: 416). Das Skelett oder der Transi können darüber hinaus aber auch als engelhafte oder dämonische „übernatürliche Mittelsperson[en]“ im Auftrag Gottes fungieren (Ariès 1984: 164).⁵⁵

An Todesallegorien sind oft auch Vorstellungen von böartigen Wiedergängern und lebenden Leichnamen gebunden, die (in Europa) ihren Ursprung in altnordischen Sagen haben (Helmers 1989: 160). In der Literatur vermischen sich die Mythen von Untoten oft mit historischen Gestalten. Zu den prominentesten Beispielen einer solchen Vermischung, im Zuge derer die Untoten eine Personifizierung erfahren, gehört Bram Stokers *Dracula*: ein Amalgam aus Vlad dem Pfähler und dem Mythos der scheinbar nicht verwesenden Leichen, die nachts ihre Gräber verlassen und die Lebenden töten (Helmers 1989: 160).

Tod und Pferd sind ebenfalls zu einem sehr verbreiteten Bild verschmolzen, das auf die in der Offenbarung des Johannes erwähnten Apokalyptischen Reiter zurückgeführt werden kann. Hier kommt der vierte Reiter, der Tod, auf einem fahlen Pferd daher. Seine Waffen sind Schwert, Hunger, Pest und wilde Tiere (Offb 6,8). In dieser Gestalt, als Skelett auf einem lebenden Pferd reitend, wurde der Tod im 15. Jahrhundert auch als sog. 13. Trumpf im Tarock-Spiel (heute unter Tarot bekannt) abgebildet (Bayer 2002: 36).⁵⁶ Darüber hinaus ist die Verbindung zwischen Tod und Reiter auch in der Lyrik präsent, beispielsweise in Gottfried August Bürgers Balladen *Lenore* (entst. 1773) und *Der wilde Jäger* (entst. 1775/78). *Lenore* wird von ihrem toten Verlobten des Nachts abgeholt und reitet mit ihm in ihr Grab. In *Der wilde Jäger* geht es um einen Grafen, der

⁵⁵ In den von mir untersuchten Wimmelbildspielen werden Todesallegorien vielfältig, aber eher traditionell dargestellt. Sehr häufig sind schwarzbemantelte Gestalten mit Kapuze und Sense anzutreffen. Weiterhin gibt es Vampire, Zombies und das geflügelte Skelett. Etwas unkonventionell erscheint in diesem Zusammenhang das Spiel *Redemption Cemetery: Clock of Fate* (2015). Der Tod wird hier gewissermaßen als paradoxes Kompositum aus einer Figur mit dunklem Mantel mit Kapuze und einem kleinen Mädchen abgebildet, was als eine Spielart des verbreiteten Motivs ‚Der Tod und das Mädchen‘ (allerdings ohne erotische Züge) gedeutet werden kann.

⁵⁶ Zu den ältesten erhaltenen zählen die sog. Visconti-Tarocke, die ab 1445 in Mailand angefertigt wurden (Bayer 2002: 32).

im Rausch der Jagd rücksichtslos seine Untertanen niederreitet, ihren Besitz zerstört und dafür direkt in der Hölle landet.⁵⁷

Vorstellungen von kopflosen Gestalten sind weltweit verbreitet (Hoffmann-Krayer/Bächtold-Stäubli 1932/1933: 221). Insofern bilden kopflose Wesen einen kollektiven Symbolkomplex und sind schon seit sehr langer Zeit Bestandteil von Mythen. Christa Tuczay (2015: Kap. Das Wesen der Gespenster) verweist diesbezüglich auf die Akephaloi, die als Monster ohne Kopf bereits Gegenstand antiker Sagen waren. Auch das Motiv des kopflosen Reiters speist sich aus einer Vielzahl von mythologischen Quellen, Legenden, Sagen und Märchen, die dicht miteinander verwoben sind und einmal mehr die intertextuellen Verknüpfungen unterstreichen. In der irischen Mythologie gibt es beispielsweise mit dem Dullahan einen kopflosen Reiter, der als Vorbote des Todes seinen Kopf unter dem Arm trägt. Er reitet auf einem schwarzen Pferd oder lenkt eine Kutsche, die von (kopflosen) schwarzen Pferden gezogen wird (Anderson 1963: 261; Yeats 2010: 108). Kopflose Geister führen Eduard Hoffmann-Krayer und Hanns Bächtold-Stäubli (1932/1933: 216) auf den weit verbreiteten Volksglauben zurück, wonach vor allem böse Menschen und vorzeitig bzw. gewaltsam gestorbene als Kopflose zu den Lebenden zurückkehren. Dazu gehören u. a. „Krieger, denen der Kopf abgeschossen oder abgeschlagen“ (ebd.) wurde. Auch Irvings kopfloser Reiter ist Opfer eines solchen Schicksals:⁵⁸ „It is said by some to be the ghost of a Hessian trooper, whose head had been carried away by a cannon-ball, in some nameless battle during the revolutionary war“ (Irving 1863: 7).⁵⁹

⁵⁷ Darüber hinaus gibt es auch einen ganzen Sagenkomplex, der unter der ‚Wilden Jagd‘ oder dem ‚Wilden Heer‘ zusammengefasst ist.

⁵⁸ Marjorie W. Bruner (1964) bietet eine andere Lesart der Sleepy-Hollow-Legende an, indem sie Irving unterstellt, eine Parodie auf den in der Renaissance und Klassik häufig rezipierten Stoff der griechischen Mythologie verfasst zu haben. Unter anderem liest sie Ichabod Cranes Verschwinden als seinen symbolischen Tod, nach dem er ein neues Leben fernab von Sleepy Hollow beginnt (ebd.: 282). Brom Bones, in dem Bruner eine Herkulesallegorie sieht, reist in seiner Verkleidung als kopfloser Reiter symbolisch in die Unterwelt und heiratet nach seiner erfolgreichen Rückkehr Katrina (ebd.), die der Fruchtbarkeitsgöttin Demeter nachempfunden ist (ebd.: 274). Darüber hinaus führt Bruner den kopflosen Reiter auf die ägyptische Göttin Isis zurück, die auch den Griechen bekannt war: „Egyptian mythology depicts Isis as a headless goddess who personifies the dead. [...] Like Ichabod’s headless horseman who supposedly lost his head in battle, she lost her head during a battle between Seth and Horus“ (ebd.: 281–282).

⁵⁹ Mit der Erwähnung, dass der Reiter aus Hessen stammt, wird auch auf die transatlantischen Beziehungen im Zusammenhang mit dem amerikanischen Unabhängigkeitskrieg aufmerksam gemacht. Der

Wie bereits erwähnt lassen sich die Wurzeln von Irvings *Reiter* in der deutschen Lyrik und in Volkserzählungen ausmachen (Pochmann 1930).⁶⁰ Dabei gibt es aus meiner Sicht zwei besonders prägnante Berührungspunkte: Der erste besteht in der Beschreibung des Reiters und der Beschreibung der Begegnung mit Ichabod Crane im Wald, denn die Szene hat große Ähnlichkeit mit der von Musäus dargestellten. Hinzu kommt, dass der Reiter wie bei Musäus einen Kürbis schleudert und der Getroffene zu Boden geht. Irving schreibt:

He appeared to be a horseman of large dimensions, and mounted on a black horse of powerful frame. [...] On mounting a rising ground, which brought the figure of his fellow-traveller in relief against the sky, gigantic in height, and muffled in a cloak, Ichabod was horror-struck on perceiving that he was headless! – but his horror was still more increased, on observing that the

Landgraf von Hessen-Kassel unterstützte den Krieg der britischen Krone in Amerika durch die Entsendung von Soldaten – wie zahlreiche andere Herrscher auf dem Gebiet des heutigen Deutschlands auch. In der Folge wurden die ‚deutschen‘ Soldaten in Amerika gesammelt oft als ‚Hessians‘ bezeichnet (Hochgeschwender 2016: Kap. II 4.). In einem aktuellen Hessen-Reiseführer findet sich ein Beitrag zum Schloss Wilhelmsthal mit dem Titel ‚Wie die Legende vom kopflosen Reiter entstand‘. Der Beitrag wird mit einer Erzählung eingeleitet, wonach im Jahr 1799 (in diesem Jahr spielt zufällig auch die Handlung von Burtons *Sleepy Hollow*) davon berichtet wird, dass „ein kopfloser Reiter die Dörfer in Angst und Schrecken [versetzt]. Des Nachts geistert dieser durch die angrenzenden Wälder und Ortschaften, hoch auf seinem Ross, den Kopf unter dem linken Arm, den Säbel in der Rechten, fordert er Vergeltung“ (Tomusch 2010: 39). Grundlage für diese in der Region kursierende Legende ist eine Schlacht zwischen Franzosen, Hessen und Briten während des Siebenjährigen Krieges (1756–1763). Einem französischen Offizier soll dabei der Kopf abgeschlagen worden sein, worauf das Pferd samt kopflosem Reiter in den angrenzenden Wäldern verschwand. „In den Jahrzehnten nach dieser Schlacht entstand das Gerücht, dass ein kopfloser Reiter des Nachts gesichtet werde, der einsame Wanderer in Angst und Schrecken versetze“ (Tomusch 2010: 40). Dieses Beispiel unterstreicht die transmediale und transnationale Mobilität des Motivs des kopflosen Reiters, die sicherlich nicht unerheblich durch seine mediale Popularität befeuert wird. Ähnlich wie im Fall des heutigen Ortes Sleepy Hollow (s. Fußnote 47) wird auch das hessische Calden mit einer Legende beworben, die auf einem Kriegsschauplatz geboren wird und einen kopflosen Reiter zum Thema hat. Wie Tom Vanderbilt andeutet, werden letztlich alle Kriege zum touristischen Spektakel gemacht („All wars end in tourism“; ebd. 2002: 135). In diesem Sinne ist nicht auszuschließen, dass der auf hessischem Boden umgehende französische kopflose Reiter von seinem amerikanischen Pendant mit hessischen Wurzeln zu touristischen Zwecken wiederbelebt wurde.

⁶⁰ Henry Pochmann (1930), der neben den Wurzeln von *The Legend of Sleepy Hollow* auch die Ursprünge weiterer Erzählungen Irvings herausarbeitet, erwähnt beispielsweise Otmars „Wild Huntsman of Hacklenburg“ (ebd.: 499). Vermutlich handelt es sich dabei um eine Sammlung von Sagen aus dem Harz. Abgesehen davon kann auch auf die kopflose Jägerfigur des Hans Jagenteufel verwiesen werden (z. B. Grimm/Grimm 1981: Kapitel 311), womit aber keineswegs die einzigen beiden kopflosen Reitererscheinungen in der deutschen Sagenwelt erwähnt sein dürften.

head, which should have rested on his shoulders, was carried before him on the pommel of his saddle (Irving 1863: 34).⁶¹

Der zweite Verbindungspunkt führt zu Bürgers bereits erwähnter Ballade *Lenore*, in der ein im Siebenjährigen Krieg gefallener Soldat zum Wiedergänger wird und seine Verlobte zu Pferde von zu Hause abholt, um sie mit sich ins Grab zu holen. Wie aus dem folgenden Auszug hervorgeht, reiten beide rasend schnell, sodass die Landschaft an ihnen vorbeifliegt. Vor Tagesanbruch müssen sie auf dem Friedhof sein, wo sich der tote Soldat in ein Skelett verwandelt und sein Pferd funkensprühend im Boden versinkt.

[...]

Wie flog, was rund der Mond beschien,
Wie flog es in die Ferne!
Wie flogen oben über hin
Der Himmel und die Sterne! –
„Graut Liebchen auch? - - Der Mond scheint hell!
Hurrah! die Todten reiten schnell!
Graut Liebchen auch vor Todten?“ –
„O weh! Las ruhn die Todten!“ – – –

„Rapp’! Rapp’! Mich dünkt der Hahn schon ruft. - -
Bald wird der Sand verrinnen - -
Rapp’! Rapp’! Ich wittre Morgenluft - -
Rapp’! Tumble dich von hinnen! –
Volbracht, volbracht ist unser Lauf!
Das Hochzeitbette thut sich auf!
Die Todten reiten schnelle!
Wir sind, wir sind zur Stelle.“

Rasch auf ein eisern Gitterthor
Ging’s mit verhängtem Zügel.
Mit schwanker Gert’ ein Schlag davor
Zersprengte Schlos und Riegel.
Die Flügel flogen klirrend auf,
Und über Gräber ging der Lauf.
Es blinkten Leichensteine
Rund um im Mondenscheine.

⁶¹ Während der Reiter bei Musäus mit einem „spanischen Halskragen“ (Musäus o. J.: Kap. Fünfte Legende) ausgestattet ist, ein Attribut, das möglicherweise sein befremdliches Erscheinungsbild unterstreichen soll, wird Irvings Reiter durch seine hessische bzw. deutsche Herkunft zum Fremden gemacht.

Ha sieh! Ha sieh! im Augenblick,
Huhu! ein gräslich Wunder!
Des Reiters Koller, Stük für Stük,
Fiel ab, wie mürber Zunder.
Zum Schädel, ohne Zopf und Schopf,
Zum nakten Schädel ward sein Kopf;
Sein Körper zum Gerippe,
Mit Stundenglas und Hippe.

Hoch bäumte sich, wild schnob der Rapp',
Und sprühte Feuerfunken;
Und hui! war's unter ihr hinab
Verschwunden und versunken.
Geheul! Geheul aus hoher Luft,
Gewinsel kam aus tiefer Gruft.
Lenorens Herz, mit Beben,
Rang zwischen Tod und Leben.

[...] (Bürger 1778: 94–96)

Die Parallelen zu Irvings *Reiter* sind offensichtlich, denn dieser ist ebenfalls mit hohem Tempo zwischen dem einstigen Schlachtfeld und seinem Grab auf dem Friedhof unterwegs,

hurrying along in the gloom of night, as if on the wings of the wind. [...] the ghost rides forth to the scene of battle in nightly quest of his head; and that the rushing speed with which he sometimes passes along the Hollow, like a midnight blast, is owing to his being belated, and in a hurry to get back to the churchyard before daybreak (Irving 1863: 34).

Darüber hinaus verwandelt sich der Reiter wie in *Lenore* nach einer Begegnung mit Bewohnern einmal in ein Skelett, ein anderes Mal verschwindet er in einem „flash of fire“ (Irving 1863: 31).

Irving flicht diese Elemente in seine Short Story ein und verknüpft sie mit anderen Aspekten, um das Bild eines übernatürlichen Phänomens zu zeichnen: Der Reiter wird als Dämon und Goblin bezeichnet (Irving 1863: 31, 35–38) und trägt zudem vampirähnliche Züge, die dadurch entstehen, dass er vor Tagesanbruch ins Grab zurückkehren muss. Auch wenn er in der Short Story keine Menschen tötet, so vermag er sie zu

verschleppen. Ferner werden ihm „favorite haunts“ (Irving 1863: 30) zugeschrieben, Orte, an denen er häufig anzutreffen ist. Ungeachtet dessen, dass Irvings kopflosem Reiter Namen gegeben werden, „Headless Horseman of Sleepy Hollow“ (Irving 1863: 7) oder „Gallopig Hessian“ (ebd.: 13), bleibt er im Kern ein anonymer Fremder, was den unheimlichen Eindruck verstärkt. Richardson (2005: 63) schreibt dazu:

In essence, a Hessian killed in the Revolutionary War seems to have little to do with either the Dutch or the Yankee protagonist in Sleepy Hollow, and is thus all the more strange and frightening as something whose relevancy cannot be gauged. The headless, identityless Hessian killed in a ‚nameless battle‘ is thus both a historical possibility and a convenient device, the ghost of a mercenary and a mercenary ghost (ebd.).

Als Geist verweist er stets auf etwas Ungeklärtes und Unbearbeitetes, auf einen Bruch im historischen Narrativ, beispielsweise einer Nation. Damit sind Geister auch immer Repräsentationen von Ängsten und Schuldgefühlen hinsichtlich zurückliegender Ereignisse als „response to the ambiguous and the poorly understood“ (Dickey 2016: 9). Als Söldnergeist umgibt ihn gleichzeitig die Aura des Bedrohlichen, weil es sich um einen potenziellen Gewalttäter und Invasor handelt.⁶² Doch das Reitermotiv bei Irving ist auch von einer ontologischen Ambivalenz geprägt. Trotz der wirkungsvollen Einführung des geisterhaften Reiters wird der Schluss nahegelegt, dass der Reiter als Brom Bones in Verkleidung auch ein durchaus menschliches Wesen sein könnte.

Bei Burton wird das Motiv zahlreichen Veränderungen unterzogen, denn sein Film „Sleepy Hollow reinscribes a supernatural dimension that the tale had teasingly proposed but ultimately rejected“ (Kevorkian 2003: 28). Der Reiter weicht hier von den bekannten Pfaden ab und sucht auch jenseits des Schlachtfelds nach seinem Kopf. Er

⁶² Darüber hinaus bietet sich auch die Lesart des ‚unbekannten Soldaten‘ an, dessen Grab und anonymer Körper symbolisch für alle gefallenen Soldaten stehen. Gerade den Aspekt der Anonymität, der im namenlosen Hessen und der erwähnten namenlosen Schlacht enthalten ist, versteht Laura Wittman (2011) „a situation created by war“ (ebd.: 10), die sowohl Faszination als auch Beunruhigung auslöst (ebd.: 6). Auch aus dieser Perspektive wird der Geist des hessischen Söldners zum Symbol des Gedenkens an den Unabhängigkeitskrieg. Diese Lesart muss allerdings insofern relativiert werden, als der ‚unbekannte Soldat‘ gleichzeitig den Körper der Nation repräsentiert (ebd.: 3). Der hessische Söldner steht dagegen eher für den bedrohlichen Invasor als für den Sohn der Nation.

verlässt das Terrain des Waldes, dringt ins Dorf und in die Häuser der Bewohner ein. Seine Unberechenbarkeit macht den Reiter zu einem gefährlichen und furchterregenden Schlächter, zumal ihm nun ein Schwert und eine Axt gegeben sind, von denen er extensiv Gebrauch macht. Die menschliche Komponente des Reiters, die sich bei Irving andeutet, verschwindet, obwohl es auch bei Burton eine Episode gibt, in der Brom Bones als Reiter verkleidet auftritt. Nachdem Bones jedoch selbst vom Reiter ermordet wird, ist klar, dass Burtons Reiter wirklich der übernatürliche Dämon ist, den Irving zum Beginn seiner Short Story beschreibt. Zudem werden bei Burton die Vampireigenschaften des Reiters stärker betont, denn er pfählt eines seiner Opfer und reitet nach einem blutigen Kuss mit Mary Van Tassel auf seinem schwarzen Pferd mit ihr in die Unterwelt. Dieser letzte Aspekt stellt wieder eine Verbindung zum Lenore-Stoff her.

Burton positioniert den kopflosen Reiter von Beginn an als schädlichen Antagonisten in Gestalt eines Söldners mit dem Auftrag, sich an der Unterdrückung der nach Freiheit und Unabhängigkeit strebenden Amerikaner zu beteiligen – eine Abwertung, die noch gesteigert wird, indem dieser Söldner angeblich nicht für Geld, sondern für den Rausch des Gemetzels in die Schlacht zieht. Burton führt den Reiter ähnlich wie Irving durch eine Erzählung unter Männern ein. Baltus Van Tassel berichtet:

The Horseman was a Hessian mercenary, sent to these shores by German princes to keep Americans under the yoke of England. But unlike his compatriots, who came for money, the Horseman came for love of carnage. When battle was joined, there you'd find him; he rode a giant black steed named Daredevil,⁶³ and was infamous for riding his horse hard into battle, chopping off heads at full gallop. He'd filed his teeth down to sharp points, to add to the ferocity of his appearance. This butcher didn't finally meet his end until the winter of '79, not far from here in our western woods. They chopped off his head with his own sword; even today the western woods is a haunted place, where brave men will not venture...for what was planted in the ground that day was a seed of evil. And so it's been for 20 years...but

⁶³ Daredevil ist der Name von Brom Bones' Pferd in Irvings Short Story.

now the Hessian wakes. He's on the rampage, cutting off heads where he finds them (Burton 1999: 15^{m30s}–18^{m00s}).

Obgleich der Reiter hier ebenfalls anonym bleibt, wird er stärker in das Narrativ des Unabhängigkeitskrieges eingebettet. Er wird als unberechenbarer, wilder Massenmörder mit animalischen Zügen gezeichnet, der eine Gefahr für die freien, friedlichen und zivilisierten Amerikaner darstellt. Aus diesem Grund wird der Reiter verfolgt und schließlich gestellt. Er stirbt keinen ehrenhaften Tod in der Schlacht, sondern wird auf der Flucht enthauptet und erhält ein hastiges Begräbnis im Wald an Ort und Stelle. Auf diese Weise wird bereits angedeutet, dass es sich um einen gefährlichen Leichnam mit hohem Wiedergängerpotenzial handelt.

Das Motiv des Reiters wird darüber hinaus noch in zweierlei Hinsicht angereichert. Zum einen ist der kopflose Reiter nicht länger ein „commander-in-chief of all the powers of the air“ (Irving 1863: 7) und des Übernatürlichen in der Region, sondern wird selbst mittels Magie von Mary Van Tassel kontrolliert, die auch für sein Wiedergängertum verantwortlich ist. Der Reiter wird damit buchstäblich kopflos, weil er keinen eigenen Willen besitzt und hörig ihren Befehlen folgt. Zum anderen wird der Reiter bei Burton enger mit der Unterwelt verwoben. Dies geschieht über den „Tree of the Dead“ (Burton 1999: 45^{m50s}). In der Short Story taucht dieser unter dem Namen „Major André's tree“ auf (Irving 1963: 32), sticht aber bereits durch eine Riesenhaftigkeit und seine kahlen, knorrigen und verdrehten Äste hervor und gilt als Spukort, da dort John André, ein britischer Spion im Unabhängigkeitskrieg, von amerikanischen Truppen gefasst worden sein soll.⁶⁴ Bei Burton erhält der Baum eine zentrale Bedeutung als Portal in die Unterwelt, das der Reiter regelmäßig passiert, wenn er gerufen wird.

Da das digitale Spiel so nah an der Burton'schen Verfilmung des Stoffs ist, gibt es zahlreiche Gemeinsamkeiten hinsichtlich der Todes- und Reitermotivik. So wird auch im Spiel die Geschichte des Reiters erzählt. Allerdings geschieht dies in Form eines Buches, dessen einzelne Seiten die Spielerin über das gesamte Spiel verteilt findet. Die Geschichte des Reiters entfaltet sich somit parallel zum Spielverlauf, deckt sich aber mit

⁶⁴ John André hat es tatsächlich gegeben. Die Hintergründe der Ereignisse um seine Hinrichtung werden bei Haines (1890) umfassend dargestellt.

der, die Burton für den Reiter stiftet. Jedoch wird der Reiter im Spiel explizit als Mörder bezeichnet, der mit dem Teufel im Bund ist. Nach seinem Tod kehrt er als Dämon zurück, „den weder Schwerter noch Kugeln töten können“ (*Cursed Fates*).



Abbildung 6: Kopflloser Reiter und „Dreadful Tree“ in *Cursed Fates* (Screenshot)

Eine weitere Gemeinsamkeit ist der Baum, hier „Dreadful Tree“ genannt. Die Darstellung des Baums ähnelt der Burton'schen Umsetzung sehr stark und nimmt mit dem verdreht-gequälten Aussehen auch die Symbolkraft des toten Baumes aus dem Film auf (Abb. 6). Im Spiel erhält er ebenfalls die Funktion eines Portals in die Unterwelt. Darüber hinaus wird er zum Ausgangs- und Übergangsort bei der Navigation durch das Spiel, weil er bereits auf dem Startbildschirm zu sehen ist (Abb. 7). Neben den Gemeinsamkeiten zeichnen sich jedoch auch einige Unterschiede in der Motivübernahme des kopflösen Reiters ab, die ebenfalls auf die Darstellungs-, Erzähl- und Interaktionsmöglichkeiten zurückgehen, die das Medium Spiel kennzeichnen. So fällt beispielsweise Ichabod Cranes Gegenspieler Brom Bones komplett weg, womit auch die menschliche Komponente des Reitermotivs verloren geht. Außerdem taucht der Reiter meist plötzlich und aus dem Nichts im Spiel auf, ohne dass sein Erscheinen narrativ oder szenisch angekündigt wird. Seine Auftritte im Spiel werden in Form von Cut Scenes umgesetzt, sodass (bis auf die Übergabe des Schädels) keine Interaktion mit dem Reiter stattfindet.



Abbildung 7: Startbildschirm von Cursed Fates (Screenshot)

Die Ereignisse im Bonuskapitel stellen wohl die größten Unterschiede dar, denn während der kopflose Reiter bei Burton nicht getötet werden kann („[h]e was dead to begin with“ (1^h28^m50^s)), ist dies erklärtes Spielziel dieses letzten Kapitels. Hier wird der Reiter, der nun wieder mit Kopf ausgestattet eine menschliche Gestalt annimmt, von seinem Pferd getrennt und auf einem Altar einem magischen Ritual unterzogen, das ihn zuerst in ein Skelett verwandelt. Anschließend wird dieses in einer Stichflamme verbrannt und die Überreste schließlich von herabfallenden Steinen verschüttet. Dass es sich hierbei um eine ‚Erfindung‘ der Spieleentwickler handelt, die mit dem konventionellen Motiv bricht, entgeht auch den Spielerinnen nicht: „These devs [developers] decided to invent something that could bring him back so you can defeat him all over again #yawn#, thereby nullifying the traditional Sleepy Hollow Legend“ (Sheerija 2013).

Mit dem kopflosen Reiter kommt auch der Friedhof ins Spiel. Bei Irving haben wir es mit einem Kirchhof zu tun, also dem direkt an die Kirche angrenzenden Friedhof. Dieser ist sowohl sozialer Sonntagstreffpunkt, denn hier wandelt Ichabod Crane mit den jungen Damen des Dorfes, „reciting for their amusement all the epitaphs on the tombstones“ (Irving 1963: 11), als auch der Ort, an dem sich das Grab des Reiters

befindet. Von hieraus startet er seine nächtliche Suche nach seinem Kopf auf dem ehemaligen Schlachtfeld, hierher kehrt er vor Tagesanbruch zurück. Bei Burton ist der Friedhof nicht der Ort für unterhaltsame Angelegenheiten, wie noch bei Irving. Im Film steht er einerseits für Verlust und Trauer, denn hier bestattet die Community Jonathan Masbath, ist aber andererseits auch Ort der anstößigen Exhumierung (die darum auch Eingang ins Spiel findet; s. Kapitel zur Ökonomie des Accomplishments). Der Friedhof wird im Spiel aber erweitert; er ist Tatort, da dort Victoria Veenship ermordet wird, und er ist Spielszene, wo, wie im Rest des Spiels, Objekte gefunden und kombiniert werden müssen. Außerdem erstreckt sich der erweiterte Friedhof bis auf den Startbildschirm, wo die Toten aus dem Spiel anhand von Gräbern repräsentiert werden (Abb. 7). Der Friedhof in dieser digitalen Spielwelt ist kein pittoresker Park, kein Ort des sozialen Austauschs und keine Gedenkstätte zur kontemplativen Kommunikation mit verstorbenen Angehörigen. Stattdessen werden jene Eigenschaften des Friedhofs betont, die es ermöglichen, ihn als bedrohlichen und unheimlichen Ort zu konturieren. Das sind zum einen die heterochronen Zeitstrukturen der „Quasi-Ewigkeit“, in der sich die Toten auf dem Friedhof befinden und während der sie sich zersetzen (Foucault 1992: 43); und zum anderen seine Qualitäten als Übergangsort zwischen Leben und Tod.

Auf dem Weg ins Spiel hat der Friedhof seine soziale Komponente verloren, die fröhliche Ausgelassenheit, die noch bei Irving vorhanden war, und die Trauer, die in Burtons Friedhofsszenen thematisiert wurde, fallen weg, während der Aspekt des Unheimlichen verstärkt wird. So wird der Friedhof als düsterer, verlassenener und gefährlicher Ort gezeichnet, die Heimat rastloser Seelen und bedrohlicher Wiedergänger. Ähnliches lässt sich für das Reitermotiv festhalten: Während der Reiter bei Irving trotz seiner betont unheimlichen Eigenschaften noch ambivalente Züge trägt (es könnte sich sowohl um einen Menschen als auch um ein Gespenst handeln), verschmelzen bei Burton Mann und Pferd, Mensch und Tier zur übernatürlichen, bedrohlichen Gestalt des kopflosen Reiters. Dieser hat seine Menschlichkeit verloren und ist zum wilden, dämonischen, unberechenbaren Monster geworden. Diese Symbolik wird im Spiel tradiert und die übernatürliche Schreckensgestalt stellt schließlich den Antagonisten im Spiel. Als Metapher steht dieser Reiter für einen gewaltsamen und brutalen Tod, der Familien und Liebende trennt, der plötzlich hereinbricht und durch okkulte Rituale kontrolliert wird, die sich der Kenntnis der Opfer entziehen. Die Botschaft, die durch

das Spiel übermittelt wird und sich von der Short Story und dem Film unterscheidet, ist aber letztlich die, dass der Tod kontrollierbar und besiegbare ist.

Zusammenfassend kann festgehalten werden: Der Tod kommt über alte, weitgereiste Stoffe, Motive und kulturelle Topoi ins Spiel, die den Zwecken und Möglichkeiten des digitalen Mediums ‚Spiel‘ angepasst werden. Es hat sich herausgestellt, dass hauptsächlich die mysteriösen und unheimlichen Bestandteile der Motive herausgeschält, bearbeitet und ins Spiel aufgenommen werden. Dies führt zwar zu einer motivischen Komplexitätsreduktion, aber zu keiner essenziellen Umformung des ursprünglichen Motivs. Zusammengefasst bilden diese reinen ‚Gruselmotive‘ den Kern der Spiele und tragen letztlich das narrative und visuelle Gesamtgerüst, das auf einer permanenten Rezeption von Todesmotiven beruht. Mit *welchen* Themen dieses Grundgerüst *wie* bestückt wird, um die Gruselatmosphäre aufzubauen, ist Anliegen des Kapitels zur Ökonomie der Aufmerksamkeit. Bevor wir jedoch in dieses Kapitel einsteigen können, sind einige Erläuterungen dazu erforderlich, unter welchen Gesichtspunkten der Begriff der Ökonomie in dieser Arbeit angewendet wird.

ÖKONOMIEN DES TODES

Obwohl Ökonomien gemeinhin als Systeme verstanden werden, mittels derer knappe Ressourcen umverteilt werden, zeugt es von einem eingeschränkten Blickwinkel anzunehmen, dass es dabei nur mehr um „Fragen der Geldwirtschaft und des Haushaltens mit materiellen Gütern“ geht (Franck 1998: 22). In dieser Arbeit wird der Begriff der Ökonomie dagegen mit Georg Simmel (1900) sehr weit als ein Gefüge von Wechselbeziehungen und Wechselwirkungen ausgelegt. Auf diese Weise kann ein erweiterter Konnex aus wechselseitigen Mechanismen, Infrastrukturen und Beziehungen in den Blick genommen werden, statt sich allein auf geldwirtschaftlich-kommerzielle Aspekte zu konzentrieren. Wenn hier also von Ökonomie und Ökonomien die Rede ist, dann geht es um den wesentlich größeren Rahmen des gesellschaftlichen Zusammenspiels, das sich in Tauschprozessen offenbart, weil hier Dinge jedweder Art ausgetauscht werden und Menschen darüber miteinander in Beziehung treten. Im Kontext dieser Arbeit werden Ökonomien also als ein das gesamte soziale Leben durchziehendes System von reziproken Tauschprozessen verstanden.

Eine Beschäftigung mit Tauschprozessen geht daher immer mit der Untersuchung sozialer, kultureller, politischer und ökonomischer Beziehungen einher, denn mit Simmel ist der Tausch eine grundlegende Form der Kommunikation, des Sich-Begegnens und des In-Beziehung-Tretens, in der „der Nehmende zugleich Gebender ist“ (Simmel 1900: 288).

Man muß sich hier klarmachen, daß die Mehrzahl der Beziehungen von Menschen untereinander als Tausch gelten kann; er ist die zugleich reinste

und gesteigertste Wechselwirkung, die ihrerseits das menschliche Leben ausmacht, sobald es einen Stoff und Inhalt gewinnen will (Simmel 1900: 32).

Dieser weit gefasste Tauschbegriff umfasst dann z. B. auch Gespräche, Gesten, Blicke, Emotionen, Wissen oder Zeit als Bestandteile dieser zwischenmenschlichen Wechselbeziehungen (Simmel 1900: 33) ebenso wie die Zirkulation und den Transfer von anderen ‚Dingen‘ (Objekten, Tieren, Menschen). Der ökonomische Tausch wird mit Georg Simmel und Pierre Bourdieu als ein Spezialfall unter allen Formen des sozialen Austauschs verstanden (Simmel 1900: 39; Bourdieu 1983: 184). Die Austauschenden können sowohl Individuen als auch Gruppen sein, aber auch „beings such as gods or spirits“ (Carrier 2003: 218).

Durch den Tausch werden zudem soziale Ordnungen geschaffen, aufrechterhalten und reguliert. Für Simmel ist er daher auch „eine der reinsten und primitivsten Formen menschlicher Vergesellschaftung“ (Simmel 1900: 144). Der Tausch schafft eine Verbindung, eine „innerliche Verknüpfung“ (ebd.) zwischen den Menschen, die sonst nur nebeneinander her leben würden, er bildet eine essenzielle Grundlage für die Entstehung sozialer Gruppen (ebd.): „Gesellschaft ist nichts als die Zusammenfassung oder der allgemeine Name für die Gesamtheit dieser speziellen Wechselbeziehungen“ (ebd.: 145). Gesellschaftliche Institutionen wie Religion oder Recht, Konventionen, Normen und Regeln ordnen und kontrollieren den Tausch und Austauschprozesse. Dabei wird zwar ein für alle beteiligten Seiten zufriedenstellendes ‚Tauschergebnis‘ angestrebt, dieses beruht jedoch nicht immer auf unbedingter Äquivalenz der ausgetauschten Dinge, was den Tausch immer auch mit der Täuschung und dem Opfer in Verbindung bringt.

Ein zentrales Kriterium für die Unterscheidung der Tauschformen sind die Erwartungen an eine Rück-Gabe, denn Tausch basiert auf Gegenseitigkeit und unterliegt den von Marcel Mauss (1968) aufgestellten Prinzipien des Gebens, Empfangens und Erwiderns. Entscheidend ist also, ob und wann man mit einer Erwidern rechnet und in welcher Form bzw. welchem Umfang diese ausfällt. Hinzu kommt der Zweck des Austauschs und welche Personen in welchen Rollen am Austausch beteiligt sind bzw. sein dürfen. Zu den Formen des Austauschs können neben dem Tausch von Gütern also auch

Geschenke und Gaben,⁶⁵ Wohltätigkeit, die Sicherung des Friedens und der Zusammenarbeit, der Auf- oder Ausbau von Beziehungen, die Aufrechterhaltung und Schaffung von sozialem Status, Hierarchien und Machtstrukturen gezählt werden (Davis 2003: 274). Diese Wechselwirkungen beruhen aufgrund ihrer jeweiligen Zielsetzungen auch auf unterschiedlichen Praktiken und Strategien (ebd.). Tausch kann demzufolge auf struktureller Ebene betrachtet werden, etwa wenn sich bestimmte Mechanismen, Bereiche oder Regularien des Transfers ausmachen lassen, oder auf der Beziehungsebene, wenn darüber Rollen, Gruppenzugehörigkeiten, Loyalitäten und dergleichen etabliert werden (Carrier 2003: 218–219).

Da die Dinge, die getauscht werden, immer auch für Begehren, Bedürfnisbefriedigung und im Zusammenhang mit einem subjektiv empfundenen Nutzen stehen, ist die Frage des Wertes in Tauschprozessen zentral. Ein Wert haftet einem Ding jedoch nicht schlichtweg an, er ist das Ergebnis sowohl objektiver als auch subjektiver, kollektiver und individueller Bewertungen, die über rein utilitaristische Zwecke hinausgehen können (Rus 2008: 94). Der Wert von Dingen ist daher nicht immer nur monetär bestimmt, denn sie können auch einen emotionalen oder symbolischen Wert besitzen. An dieser Stelle soll die Diskussion der Rolle von Werten in Tauschprozessen nicht weiter vertieft werden, da sie im Kapitel zur Ökonomie des Wertes wieder aufgegriffen wird.

Hingegen soll mit Blick auf das Thema der Arbeit die Beziehung zu den Toten sowie der Tod als Bestandteil von Tauschprozessen angesprochen werden. Besonders relevant ist dabei die symbolische Tragkraft, die der Tausch in dieser Hinsicht entfalten kann. Der eigene Tod ist einerseits etwas, das sich eigentlich nicht tauschen lässt, denn wie schon Martin Heidegger festgestellt hat, kann niemand seinem Tod entrinnen, kann man

⁶⁵ Die Gabe nimmt in den Betrachtungen zum Tausch eine Sonderstellung ein. Die ideale Gabe wird freiwillig gegeben und unterliegt strenggenommen nicht dem Prinzip der Reziprozität. Baudrillard spricht hier vom „nichtäquivalente[n] Tausch ohne Gegenleistung“ (ebd. 2011: 78). Dennoch lässt sie sich auch unter Tauschprozessen bzw. Wechselwirkungen im weiteren Sinne einordnen, weil in ihr dennoch eine latente Erwartung an eine wie auch immer geartete Erwidierung mitschwingt und ein kalkuliertes Eigeninteresse besteht (Baudrillard 2011: 78; Appadurai 2011). Weitere begriffliche Abgrenzungen zwischen Gift/Gabe/Geschenk und Ware/Handelsgut/Commodity möchte ich hier nicht vornehmen, denn mit Andrej Rus (2008: 84) gehe ich davon aus, dass es sich dabei um Idealformen handelt, die jedoch im Tauschprozess vielfach miteinander und mit anderen Formen des Austauschs verwoben sind und daher nur schwer voneinander abgegrenzt werden können.

niemandem den Tod abnehmen. Jeder muss seinen eigenen Tod sterben (Heidegger 1986: 240). Andererseits ist der Tod sehr häufig etwas, das symbolisch zum Tausch angeboten wird, z. B. als Opfertod,⁶⁶ aber auch, indem er re/produziert, repräsentiert, gezeigt und inszeniert wird (Attali 2009: 126). Doch nicht nur der Tod als Tauschobjekt, sondern auch der Tausch mit den Toten als soziale Gruppe ist eine wichtige Grundlage sozialer Systeme. Achim Geisenhanslücke (2015: 71) bezieht sich auf Mauss, wenn er schreibt, dass im Geben von Gaben an die Toten und im Empfangen der Macht des Todes von den Toten, Lebende und Tote eine symbolische Beziehung zueinander eingehen. Gleichzeitig etabliert diese wechselseitige Verpflichtung eine Trennung von Lebenden und Toten. An Baudrillards Ausführungen (2011: 238–242) wird dies etwas deutlicher. Baudrillard versteht die Trennung zwischen Lebenden und Toten als basales Schema, auf dem soziale Ordnungen beruhen. Er führt nun das Symbolische ein, das sowohl eine soziale Beziehung als auch ein Tauschakt ist. Das Symbolische vermag es, diese Trennung zwischen Lebenden und Toten aufzuheben, und zwar durch den reziproken Tausch. Der ‚echte‘, physische Tod selbst ist aber nicht Bestandteil des Tausches, denn nur seine Symbolisierung kann getauscht werden. Es geht also darum, den Tod symbolisch zu geben und den Tod symbolisch zu erhalten (ebd.: 302) oder in Baudrillards Worten: „Das Leben dem Tod zurückzugeben, darin besteht die Operation des Symbolischen“ (ebd.: 234). So wird der Tod beispielsweise im Initiationsritus Gegenstand des Tausches, indem die Initiierte zunächst symbolisch stirbt und anschließend in die Gruppe in einer neuen Rolle wiedergeboren wird. Die Initiation verbindet damit Leben und Tod symbolisch (ebd.: 237). Diese grundlegend soziale Dimension des Symbolischen zeigt sich auch in anderen Angliederungsriten, beispielsweise der Bestattung. Hier wird der physisch Tote nun auch zum symbolisch Toten, der in die Gemeinschaft der Toten integriert wird. Für die gegenwärtigen gesellschaftlichen Verhältnisse konstatiert Baudrillard einen Verlust des Symbolischen

⁶⁶ Roberto Esposito (2011: 57) erklärt, dass im Fall des Opfers das Leben an den Tod gebunden wird. Indem der Tod herbeigeführt wird, wird paradoxerweise Leben bewahrt. Von Baudrillard (2011: 300) wird der Opfertod als ‚sinnhafter‘ Tod gesehen, weil er nicht naturgegeben ist, sondern mit einer bestimmten Absicht und kontrolliert herbeigeführt wird. Beispielsweise wird ein Leben im Tausch mit den Göttern für deren Segen gegeben. Aufgrund der ‚Sinnhaftigkeit‘ eines solchen gewaltsamen Todes nimmt die Gruppe Anteil daran, denn ein Opfertod erfordert eine „kollektive und symbolische Antwort“ (Baudrillard 2011: 300).

und damit einhergehend auch des Sozialen, da die Toten als Tauschpartner als nicht mehr geeignet erscheinen. „Denn *es ist heute nicht normal, tot zu sein*“ (ebd.: 226; Herv. i. O.), was in der Folge dazu führt, dass die Toten verbannt und „aus der symbolischen Zirkulation in der Gruppe ausgeschlossen“ werden (Baudrillard 2011: 225).⁶⁷

Der Schwerpunkt meiner Arbeit liegt nicht ausschließlich auf den Tauschbeziehungen im Zusammenhang mit Tod und der Community der Toten. Mein Anliegen, eine alternative Interpretation der Frage zu leisten, wie der Tod ins Spiel kommt, erfordert die Erweiterung der Perspektive auf sämtliche Tauschbeziehungen rund um das digitale Spiel, und zwar im Sinne der bereits mit Simmel (1900) angeführten Wechselwirkungen. Daher werden sowohl Visualisierungen und Inszenierungen von Todesthematiken als auch Praktiken des Spielens sowie die Beziehungen zwischen den Spielern, den Spielen und den Spieleproduzenten in den Analysefokus gerückt. Dies geschieht in den nachfolgenden drei Kapiteln anhand der Ökonomie der Aufmerksamkeit, der Ökonomie des Accomplishments und der Ökonomie des Wertes. Jede einzelne von ihnen beschäftigt sich aus einer anderen Perspektive mit der Frage, wie der Tod ins Spiel kommt.

⁶⁷ Es handelt sich hier um eine der zentralen Thesen, die mit diesem Werk Baudrillards häufig assoziiert wird. Dennoch ist der Austausch mit den Toten nicht gänzlich zum Erliegen gekommen, denn an anderer Stelle schreibt Baudrillard – seiner eigenen Beobachtung widersprechend – , dass sich „das Gesetz des symbolischen Tausches um kein Jota verändert [hat]: Wir tauschen weiterhin mit den verleugneten und nicht geduldeten Toten – den Bruch des symbolischen Tausches mit ihnen zahlen wir einfach mit unserer Angst vor dem Tode“ (Baudrillard 2011: 242).

DIE ÖKONOMIE DER AUFMERKSAMKEIT

In diesem Kapitel möchte ich darlegen, wie der Tod durch visuelle Darstellungen und narrative Inszenierungen ins Spiel kommt. Die Grundlage für diese Betrachtungen bildet das Phänomen der Aufmerksamkeit. Es geht also darum herauszufinden, über welche Strategien Aufmerksamkeit erzeugt, gegeben und gesichert wird, und welche Rolle Tod dabei spielt.⁶⁸

Digitale Spiele können als „designed experiences“ (Squire 2006; Gee 2016) verstanden werden. Das heißt, dass durch ihr Design und die Möglichkeiten der Interaktion, die sie den Spielern bieten, bestimmte Spielereignisse und -erlebnisse geschaffen werden (Gee 2016). Ergänzt man diese Perspektive um die bildlichen Qualitäten von digitalen Spielen, z. B. mit Stephan Günzel (2012), der digitale Spiele als interaktive Bilder konzeptualisiert, ermöglicht dies den Schluss, dass man es in Computerspielen mit ästhetischen *Bildereignissen* zu tun hat. Solche Bildereignisse werden inszeniert, d. h. mit bestimmten Eigenschaften ausgestattet und emotional aufgeladen (durch Animationen, Farbatmosphären, Musik etc.), sodass sie die Spielerinnen „aufmerken“ lassen (Waldenfels 2004: 34). Dieses Aufmerken setzt eine Markierung voraus (ebd.: 114) und es stellt sich die Frage, *was* auf der visuellen und narrativen Ebene *wie* markiert wird, das im Zusammenhang mit Tod Aufmerksamkeit erzeugt.

⁶⁸ Obwohl im Zuge dessen hier einige Techniken der Aufmerksamkeitslenkung Erwähnung finden, werden neurobiologische und psychologische Prozesse und Theorien der kognitiven Informationsverarbeitung sowie die Reizreaktionsmuster weitestgehend außer Acht gelassen (dazu z. B. Pashler 1998; Styles 2008; Mole/Smithies/Wu 2011).

Um diesen Fragen am Beispiel der Wimmelbildspiele nachgehen zu können, werden zunächst zentrale Charakteristika von Aufmerksamkeit skizziert. Daran anschließend werden in den nachfolgenden Unterkapiteln drei Bereiche beleuchtet: Der erste betrifft die Bewerbung der Spiele, weil hier gezeigt werden kann, wie bereits vor Spielbeginn die Aufmerksamkeit der Spieler geweckt werden soll. Um zu erklären, wie Aufmerksamkeit über die Spieldauer hinweg gelenkt wird, ist der zweite Bereich der Einbettung von Todesthematiken und -motiven ins Spiel gewidmet. Der dritte Bereich beschäftigt sich mit der Inszenierung der Begegnung mit den Toten im Spiel und zeigt, wie die Aufmerksamkeit der Spielerinnen erhalten werden soll.

Aufmerksamkeit

Die folgenden Betrachtungen zum Thema Aufmerksamkeit konzentrieren sich auf die im einleitenden Kapitel zu den Ökonomien des Todes beschriebenen Wechselwirkungen, also auf das Geben und Erhalten von Aufmerksamkeit, und zwar im Sinne einer *Zuwendung* (einer Sache Beachtung schenken)⁶⁹ und einer *Verwendung* (dem Einsatz bestimmter Mechanismen). Der Kerngedanke der Aufmerksamkeitsökonomie liegt darin, dass unsere Fähigkeit, etwas wahr- und aufzunehmen, begrenzt ist (Citton 2017: 2). Diese Knappheit kommt durch eine eingeschränkte Verfügbarkeit hauptsächlich von Zeit und psychischer Energie zustande, die ein Mensch für etwas aufbringen kann. Das Grundprinzip der Zirkulation von Aufmerksamkeit basiert darauf, dass

an I-subject on the one hand (identified with the brain, the mind, consciousness or formerly the ‘soul’), [...] has attention to pay – with more or less compulsion, effort, desire or ease – and objects on the other (three-dimensional things, figures on a screen, smells, flavours, sounds, signs, voices, words, faces) [...] have a varying ability to attract or hold the attention (Citton 2017: 15).⁷⁰

⁶⁹ Im Sprachgebrauch klingen bereits die Wechselwirkungen an, die mit der Aufmerksamkeit einhergehen (z. B. ‚Aufmerksamkeit schenken‘, im Englischen ‚to pay attention‘).

⁷⁰ Yves Citton (2017) spricht sich für eine Aufmerksamkeitsökologie aus, um dem Umstand Rechnung zu tragen, dass Aufmerksamkeit nicht nur allein vom Individuum besessen und gegeben wird, sondern dass Aufmerksamkeit auch immer im Kontext von Interaktion und Beziehung gesehen werden muss. Der

Von diesen Objekten wiederum ‚erhält‘ das Individuum im weitesten Sinne des Wortes ‚Informationen‘ im Tausch gegen die gegebene Aufmerksamkeit. Die überbordende Fülle an Kulturgütern, denen wir unsere Aufmerksamkeit widmen können, führt dazu, dass auf der einen Seite um Aufmerksamkeit konkurriert und auf der anderen mit Aufmerksamkeit gehaushaltet wird. Der Aufmerksamkeit wird daher ein hoher Wert zugesprochen, sie ist sowohl Ressource als auch Produkt und Ware (Ash 2012: 4). Franck vergleicht sie daher auch mit einem Einkommen, einem Kapital, das verteilt, gespendet, monopolisiert, investiert und akkumuliert werden kann (Franck 1998: 12).

Aus phänomenologischer Perspektive ist Aufmerksamkeit das Auftreten von *etwas*, auf eine bestimmte Art und Weise, „*in einem bestimmten Zusammenhang*“ in der Erfahrung (Waldenfels 2004: 16; Herv. i. O.). Da unser alltägliches Handeln ein stetiges, wenn auch schwankendes Maß an Aufmerksamkeit auf unterschiedlichen Ebenen erfordert, bezeichnet Bernhard Waldenfels Aufmerksamkeit als ein „Schwellenphänomen“ (2004: 21), da *etwas* erst die Schwelle des allgemeinen uns umgebenden Rauschens aus alltäglichen Informations- und Bilderfluten überqueren muss, um wahrgenommen zu werden.

Aufmerksamkeit wird durch die Konfrontation mit dem Merkwürdigen und dem Bemerkenswerten erzeugt (ebd.: 14), das „je nach Umständen bald das Alte, Vertraute, und bald das Unbekannte, Neue“ aufgreift (ebd.: 129). Persönliche Interessen (ebd.: 14), aber auch das „Sehbegehren“, das nach „dem Abweichenden und Ungewohnten“ strebt

Unterschied zwischen Ökonomie und Ökologie, den den Citton hervorhebt, besteht darin, dass sich eine Ökonomie am Profit orientiert, während eine Ökologie im Sinne eines Ökosystems den Partizipierenden Gestaltungsmöglichkeiten bietet, „to develop forms of life that are collectively sustainable and individually desirable“ (Citton 2017: 75). Daher nimmt Citton auch Formen kollektiver und gemeinsamer (joint) Aufmerksamkeit in den Blick und zeigt, dass der/die Einzelne Teil des Netzes ist, das die Ströme von Aufmerksamkeit konstituiert. Hintergrund dieser Überlegungen sind die kulturellen und sozialen Veränderungen durch die neuen Medienformen und ihre Funktionsweisen (z. B. Like-Button, Algorithmen). Während in Medien wie dem Fernsehen oder dem Radio den Zuschauern und Zuhörerinnen Content gewissermaßen vorgesetzt wird, produziert das Individuum z. B. in Sozialen Netzwerken selbst Inhalte (s. a. Konvergenzkultur nach Jenkins 2006), die die Aufmerksamkeit anderer erregen können. Dies geschieht aber nie unabhängig von der Aufmerksamkeit der Community. Citton benutzt hier u. a. das Echo als Metapher, denn Aufmerksamkeit ist immer auch Aufmerksamkeit von Anderen und mit Anderen gemeinsam. Die Aufmerksamkeit der Anderen bildet darum die Grundlage für das, worauf der/die Einzelne achtet. Gleichsam bestimmt der/die Einzelne mit, worauf die Anderen achten. „[I]t is almost never an isolated individual who directs their attention towards this or that object [. . .] It is my relation to the other – mediatized or presential – which makes me look here rather than there“ (ebd. 2017: 114).

(ebd.: 221), nehmen dabei eine steuernde Funktion ein. Aufmerksamkeit wird also überall dort gestiftet, wo Unerwartbares ins Spiel kommt: „Unerwartbar ist all das, was nicht nur aus dem üblichen Rahmen fällt, sondern sich den bestehenden Möglichkeitsbedingungen entzieht“ (ebd.: 91).

Produzenten und Designer von digitalen Spielen sind daran interessiert, den Raum für eben solche Erfahrungs- und Erlebnissphären zu schaffen. Sie greifen dabei auf Aufmerksamkeitsregimes zurück. Diese Regimes sind auf der kollektiven Ebene der Aufmerksamkeit zu verorten und die Aufmerksamkeitsmodi, die sie hervorbringen, sind das Ergebnis von sozialen Beziehungen auf eben diesem kollektiven Horizont (Citton 2017: 39). Einer dieser Aufmerksamkeitsmodi ist mit Blick auf digitale Spiele besonders relevant. Es handelt sich dabei um den Wachsamkeitsmodus (*alertness mode*), der auf der Intensität der vom Nutzer empfundenen Emotionen basiert (Boullier 2009: 7) und einen Zustand der permanenten Anspannung hervorrufen kann (Citton 2017: 42).⁷¹

Über den Wachsamkeitsmodus, so Yves Citton (2017: 43), wird die Aufmerksamkeit besonders schnell und einfach eingefangen, wenngleich nur für eine kurze Zeitspanne. Hier greifen laut Citton (ebd.: 137) bestimmte *clichés*, die unsere Aufmerksamkeit beinahe automatisch beanspruchen. Zu diesen *clichés* zählen beispielsweise visuelle Formen: „Certain images (of sex or horror) cannot not produce certain emotions in us (of excitation, disgust, or anxiety) which resonate in our psyche for several seconds“ (ebd.: 130). Doch wie gelingt es, die Aufmerksamkeitsspanne beginnend mit dem Kauf der Spiele bis hin zum Ende des Spiels von ein paar Sekunden über Stunden hinweg aufrecht zu erhalten und zu lenken?

James Ash (2012) legt dar, wie *Affective-design*-Techniken („psychotechniques“) in Computerspielen eingesetzt werden, um die Aufmerksamkeit der Spieler zu lenken und zu erhalten. Der Schlüssel hierfür ist ein Spieldesign, das die Aufmerksamkeit der Spielerin auf einem Kontinuum zwischen Frustration und Überstimulation auf der

⁷¹ Neben dem Wachsamkeitsmodus besteht Boulliers (2012) Modell der Aufmerksamkeitsregimes aus drei weiteren Modi. Dazu gehört erstens der Immersionsmodus, der das Eintauchen in eine Welt und ihre Erkundung bezeichnet. Zweitens gehört der Projektionsmodus dazu: Die Aufmerksamkeit wird auf die Minimierung und das Herausfiltern von Diversität und Störungen verwandt. Stattdessen wird der eigene Blick auf die Welt projiziert. Drittens handelt es sich um den Loyalitätsmodus. Aufmerksamkeit wird hier dem Vertrauensaufbau und dem Erhalt vertrauensvoller Beziehungen gewidmet.

einen, Langeweile und Gleichgültigkeit auf der anderen Seite oszillieren lässt (ebd.: 15; 20). Dabei gilt es, Erfolgsgefühle zu verstärken und allzu große Enttäuschungen zu vermeiden, weil diese zum Abbruch des Spiels führen können (ebd.: 14). Zu Erfolgsgefühlen tragen beispielsweise erreichte Spielziele und Achievements bei. Als Achievements gelten zusätzliche Spielziele, die auf der Meta-Ebene des Spiels angesiedelt sind, gewissermaßen als ein Spiel im Spiel. Zum Beispiel ist ein Ziel von Wimmelbildspielen, dass die Spieler in Wimmelbildszenen einzelne Gegenstände finden. Das Abschließen einer solchen Szene wird meist mit einer Mitteilung wie ‚Gut gemacht, du hast einen nützlichen Gegenstand gefunden‘ belohnt. Schließt die Spielerin diese Wimmelbildszene besonders schnell ab, erhält sie dafür eine zusätzliche Auszeichnung. Solche Achievements werden der Spielerin z. B. in Form von Trophäen, Abzeichen, Medaillen etc. kommuniziert (Abb. 15 und Abb. 16). Außerdem beinhalten die Collector’s Editions vieler Wimmelbildspiele ein zusätzliches, sich über den gesamten Verlauf des Spiels ziehendes Sammelspiel. Hier müssen ganz spezielle Gegenstände gefunden werden, die in jeder Spielszene versteckt sein können. Solche Zusatzspiele lenken und steigern die Aufmerksamkeit der Spielerinnen. Das lässt sich gut an den Let’s Plays beobachten, denn viele Spieler suchen beim ‚Betreten‘ einer neuen Szene zuerst nach diesem speziellen Gegenstand. Eine gezielte, individuelle Aufmerksamkeitslenkung scheint auch der Spielstrategie der Spielerin/des Spielers WaltzingFish zugrunde zu liegen:

That’s exactly what I like! Being challenged to stare at the screen, deciding which tactic to follow: getting rid of most clues first? Scrutinising inch per inch? Getting the HO [hidden object scene] done and look for the morphing object [hier der spezielle Sammelgegenstand] in replay HO’s? So many options (WaltzingFish 2017).

Die Achievements nehmen zwar keinen direkten Einfluss auf den Spielverlauf an sich, steigern aber die Aufmerksamkeit, weil sie zusätzliche Ziele setzen. Darüber hinaus sorgen sie für ein Belohnungsgefühl, insbesondere wenn sie gut designt und gut kommuniziert werden (z. B. über bestimmte Sounds und Animationen; Ash 2012: 14). Auf diese Weise werden die Spielerinnen für ihre konzentriert gegebene Aufmerksamkeit mit Erfolgserlebnissen und Zufriedenheit belohnt. Da diese Affekte den Ausgangs-

punkt weiterer positiver Emotionen bilden können, wird auf diesem Weg auch versucht sicherzustellen, dass dem Genre der Wimmelbildspiele seitens der Spieler auch weiterhin Aufmerksamkeit geschenkt wird (z. B. durch den Kauf weiterer Spiele).

Ich werde dieses Thema im nächsten Kapitel vor dem Hintergrund der Ökonomie des Accomplishments noch einmal aufgreifen. An dieser Stelle sollte das Beispiel der Achievements verdeutlichen, dass das Spielprinzip der Wimmelbildspiele auf einer Aufmerksamkeitsarchitektur beruht, deren Fundament eine gewisse Erwartungshaltung bildet. Wie sich bereits erahnen lässt, bildet der Tod einen ganz wesentlichen Baustein dieser Aufmerksamkeitsarchitektur. Die den Tod umgebenden mannigfaltigen Assoziationen und Ungewissheiten bieten immer wieder neue Ansatzpunkte für Erzählungen und Inszenierungen, die Eingang in die digitalen Spiel- und Bilderwelten finden. Insbesondere die technischen Visualisierungs- und Gestaltungsmöglichkeiten ermöglichen eine aufmerksamkeitswirksame Umsetzung der verschiedenen Todesthematiken. Im Folgenden werde ich zeigen, wie mittels des Todes Aufmerksamkeit geweckt und gebunden wird.

Die Industrie des Unheimlichen

Bei der Bewerbung der Spiele kommen verschiedene Aufmerksamkeitsregimes zum Einsatz, die sich im Aufbau und der Gestaltung der Webseiten von Big Fish Games (Abb. 8) zeigen. Der Seitenaufbau folgt dem klassischen F-Schema, was heißt, dass die wichtigsten Informationen im oberen Bereich und auf der linken Seite angeordnet sind. Mit Text, Bildern, Grafiken, Videos, Audios und Verlinkungen sind alle Content-Facetten abgedeckt. Übersichtlichkeit wird angestrebt, allerdings wirken die Seiten teilweise sehr bunt und unruhig. Die Aufmerksamkeit wird insbesondere durch Signal-farben und auffällige Farbakzente, scharfe Farbkontraste sowie grelle und leuchtende Farben auf Sonderangebote gelenkt, wodurch Wachsamkeit erzeugt wird. Ziel ist es, die Blicke der Spieler einzufangen und einen „Blicksog“ (Waldenfels 2004: 130) in Gang zu setzen.

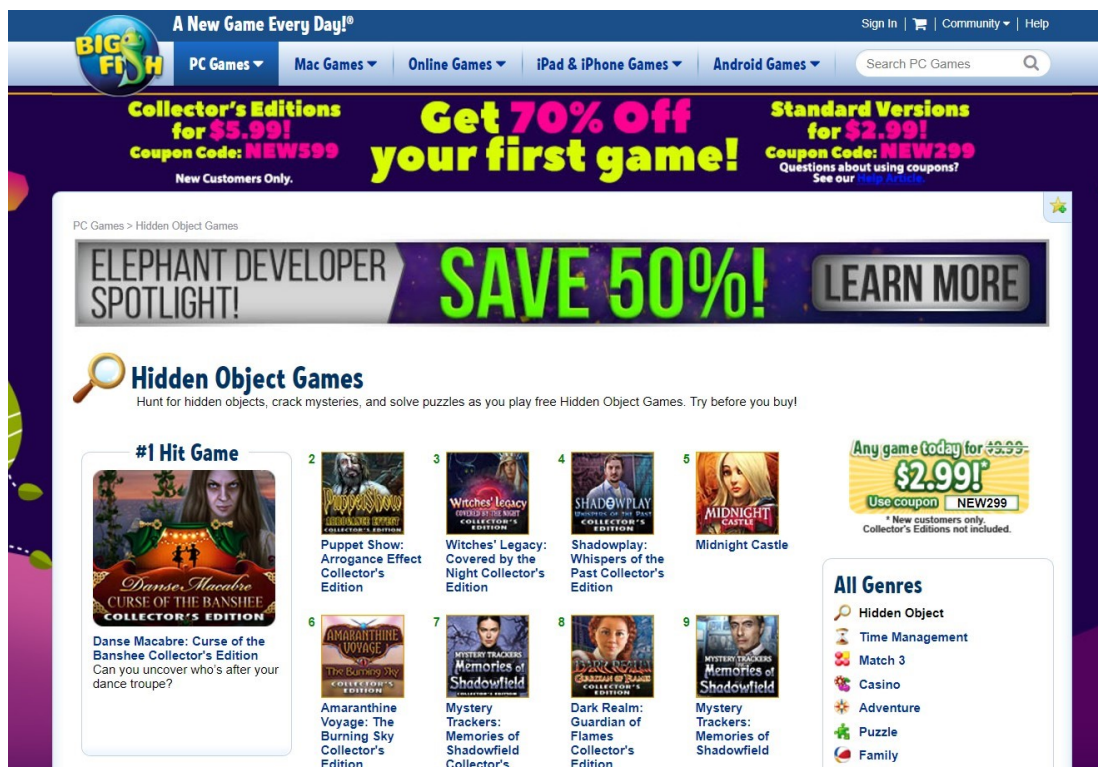


Abbildung 8: Ausschnitt aus einem Screenshot von der Webseite bigfishgames.com (PC Games/Hidden Object) vom 01.08.2017

Einen weiteren Aspekt, der hier nur angesprochen werden soll, weil er im Kapitel zur Ökonomie des Wertes vertiefend behandelt wird, bilden die Strategien zur steten Bindung von Aufmerksamkeit durch die Mitgliedschaft der Spielerinnen im Big Fish Game Club und das umfassende Bewertungssystem der Spiele. Diese Programme sollen zu einer Aufmerksamkeitskonditionierung führen. Das bedeutet, die Spielerinnen an den regelmäßigen Konsum der Spiele zu gewöhnen, indem ihre Aufmerksamkeit für Ereignisse rund um die Spiele, wie Vorschauen, Neuerscheinungen, Sonderangebote etc., geschärft und gezielt in diese Programme kanalisiert wird. Auf diese Weise sichern sich die Spiele „eine feste Haushaltsstelle in den Budgets der Aufmerksamkeit“ (Franck 1998: 149).

Aufgrund des hohen Verfallswerts all dessen, was Aufmerksamkeit erregt (Waldenfels 2004: 131), ist es nur logisch, dass auch die Produktion der Spiele beschleunigt wird. In der Folge ist mit aktuell über 1.600 Titeln eine ungeheure Anzahl von Spielen entstanden, die auf bigfishgames.com verfügbar ist (s. Kapitel 1). Eine solche Überdosierung kann als Methode einer penetrant-aggressiven Strategie zur Aufmerksamkeitssteigerung verstanden werden, wobei gezielt auf Überwältigung gesetzt wird (Franck 1998: 64).

Diese Überwältigung wirkt in zwei Richtungen: Auf der einen Seite entsteht der Eindruck einer gewissen Unerschöpflichkeit des Bestands an Spielen. Auf der anderen Seite entsteht Überforderung angesichts der unüberschaubaren Auswahlmöglichkeiten. Der erste Punkt, die Unerschöpflichkeit, steht für ein großes Warenangebot und schafft gute Voraussetzungen für den Absatz der Spiele. Dem zweiten Aspekt, der Überforderung, muss Einhalt geboten werden. Dies geschieht, indem die Aufmerksamkeit der Spielerinnen konkret geleitet wird. Zu diesem Zweck werden die Spiele auf der Webseite gerankt und für die Spieler vorsortiert. So wird auf der Website an prominenter Stelle (Abb. 8) das „#1 Hit Game“ angepriesen. Ihm folgen bis zu Platz zehn bebilderte Spieltitel und anschließend ein Ranking weiterer Spiele bis Platz 30.⁷² Diese Rangfolge impliziert, dass 30 aus 1.600 Spielen einen (wenn auch nur temporär) höheren Wert besitzen und deshalb die Aufmerksamkeit der Spielerinnen verdienen.

Eine weitere Aufmerksamkeitslenkung geschieht über die Titel der Spiele. Im *Casual Games White Paper* der International Game Developers Association findet sich folgender Hinweis für Spieledesigner:

Make the customer pay attention. In the past year, more than a thousand casual games have been released to consumers. [...] Frequently, the customer makes a decision to investigate or ignore based upon the name of the game, and – if they’re still interested – a description of 20 words or less. Of course, 999 other products are using exactly the same enticement. It’s not easy, and there’s no accounting for individual preference, but start with the name (Megowan 2008a: 19).

⁷² Mit großer Wahrscheinlichkeit liegt dem Ranking ein Algorithmus zugrunde, der aus verschiedenen Variablen (z. B. Verkaufszahlen, Alter der Spiele, positive Bewertungen o. ä.) diese Rangfolge berechnet. Anhand solcher Ranking-Algorithmen lassen sich Produkte und Informationen hierarchisieren und Aufmerksamkeit konkret lenken. Diese Methode wurde zuerst für die Trefferanordnung für Googles Internetsuchmaschine eingesetzt, indem der Wert von Webseiten anhand ihrer Verlinkungen errechnet wurde (sog. PageRank-Algorithmus). Mittlerweile berücksichtigen diese Berechnungen weitaus mehr Faktoren und das Prinzip hat sich ausgebreitet (z. B. zur Bewertung wissenschaftlicher Publikationen anhand der Zitationshäufigkeit). Die Gefahr dieses Verfahrens besteht in einer Aufmerksamkeitsgleichschaltung, „because it aligns our individual attention with the dominant directions of our collective attention. I am led to see what the greater proportion of my fellows have seen, there where they have chosen to look (click)“ (Citton 2017: 72).

Der Blick auf die Titel der Wimmelbildspiele zeigt, dass Tod ein zentrales Themenfeld ist, auf das hierfür zurückgegriffen wird. Diese Strategie kann dem Prinzip ‚death sells‘⁷³ zugeordnet werden und basiert auf der plakativen Verwendung von Signalwörtern und Bedeutungsfeldern, was an Titeln wie *Haunted Hotel: Death Sentence* (2014), *Redemption Cemetery: At Death's Door* (2016) oder *Shades of Death: Royal Blood* (o. J.) deutlich wird. Die Titel der Spiele enthalten zudem die Namen von Figuren aus populären Schauerromanen und knüpfen so an deren Erfolg an (z. B. *Dark Tales: Edgar Allan Poe's The Masque of the Red Death* (2013); *Frankenstein: Master of Death* (2015)). Außerdem wird auf bekannte Motive wie den Totentanz (z. B. *Dance of Death* (2015); *Danse Macabre: Deadly Deception* (2015)) oder die Verbindung von Eros und Thanatos (Bataille 1962) zurückgegriffen (z. B. *Sacra Terra: Kiss of Death* (2013); *Love Chronicles: Death's Embrace* (2017); *Vampire Brides: Love Over Death* (2012)). Entgegen dem zitierten Rat an die Designer überraschen diese Titel jedoch nicht angesichts ihrer Originalität, sondern aufgrund der klischeebesetzten Beliebigkeit und Monotonie. In der Redundanz und Austauschbarkeit der Titelbestandteile klingt daher nicht nur die Instrumentalisierung von Tod in den Spielen an, sondern auch die Austauschbarkeit der Spielinhalte selbst.

Die begrifflichen Redundanzen in den Titeln haben mich zu einer Auszählung angeregt, um die am häufigsten verwendeten Wörter herauszufiltern.⁷⁴ Die folgende Aufstellung bildet das Ergebnis dieser Zählung ab (Tab. 1). Das Wort ‚death‘ ist beispielsweise 62 Mal in den gelisteten Spieltiteln enthalten.

⁷³ Zu Konzepten und Strategien der emotionalen Vermarktung z. B. Consoli (2010), zur Vermarktung von Tod z. B. Henley/Donovan (1999), Parry et al. (2013), Dobscha (2015), Bruckner (2017).

⁷⁴ Die Analyse wurde mit einem Word Frequency Counter durchgeführt und umfasst alle 2.803 auf bigfishgames.com in der Sektion PC Games/Hidden Object gelisteten Wimmelbildspieltitel (Stand 30.11.2017). Die Plätze eins bis sechs entfallen auf die Wörter ‚the‘, ‚of‘, ‚edition‘, ‚collector's‘, ‚strategy‘ und ‚guide‘, weshalb sie hier nicht aufgeführt werden. Da aus der Gesamtliste der analysierten Spieltitel die Collector's Editions und Strategy Guides aufgrund ihrer hohen Anzahl nicht entfernt wurden, sind Doppelungen und Trippelungen von Titeln möglich. Die Anzahl der auf der Webseite gelisteten Titel beträgt daher mehr als die vorn genannten 1.627 Spiele. Zur Berechnung dieser Zahl wurde die Anzahl der Collector's Editionen und Strategy Guides abgezogen. Die Auszählung kann detaillierter im Anhang eingesehen werden.

Tabelle 1: Auflistung zur Häufigkeit der in den Titeln der Spiele vorkommenden Wörter

Wort	Häufigkeit	Platz	Wort	Häufigkeit	Platz
<i>mystery/ies</i>	372×	7 & 11	<i>lost</i>	111×	13
<i>dark</i>	221×	8	<i>haunted</i>	103×	14
<i>secret/s</i>	160×	15 & 20	<i>curse</i>	76×	19
<i>tales</i>	153×	9	<i>grim</i>	67×	21
<i>legends</i>	112×	12	<i>death</i>	62×	22

An der symbolischen Bedeutung dieser Subjektive und Adjektive lässt sich ablesen, dass vor allem dem Mysteriösen und Geheimnisvollen, dem Dunklen, Düsteren und Rätselhaften, dem Verlorenen und Verfluchten, und nicht zuletzt dem Spuk und dem Tod in den Titeln der Spiele ein sehr großes Potenzial zugeschrieben wird, um die Aufmerksamkeit der Spielerinnen auf sich zu ziehen. „Will man die Attraktion im großen Maßstab betreiben,“ schreibt Georg Franck (1998: 148), „dann muss gezielt die Sensationslust bedient, dann müssen eigens Blickfänge hergerichtet, dann müssen bewusst Ohrwürmer ausgesetzt werden“ (Franck 1998: 148). Die aufgelisteten Wörter erfüllen diese Signalfunktionen: Sie markieren und verheißen bestimmte Erfahrungsräume und Spannungsmomente, die den Wunsch des Eintauchens in die digitalen Bilderwelten entfachen sollen.

Zu diesem Zweck wird der Zugang zu einer Welt des Ungewöhnlichen, Unwahrscheinlichen und Übernatürlichen beworben:

In the northern part of the state, near the upper reaches of the Hudson River, there is a town named Sleepy Hollow. As is often the case, small towns hide big mysteries. A chain of bloody events commenced one ordinary night. A secret marriage and a new will have inflicted a dreadful curse upon this town. A terrible legend has become reality. The legend of a terrifying creature returned from hell (Big Fish Games o. J. a; Beschreibung zum Spiel *Cursed Fates*).

Am Anfang der Geschehnisse in *Sleepy Hollow* steht eine „ganz gewöhnliche Nacht“, in der sich einige Heimlichkeiten abspielen, die dann aber unheimliche Ereignisse nach sich ziehen. Nach Freud (1919: o. S.) ist der Ausgangspunkt des Unheimlichen das Gewöhnliche und Heimliche, das Vertraute und Bekannte. Freud führt das In-Erscheinung-Treten des Unheimlichen auf verschiedene Phänomene zurück, die sich geballt in diesem Teaser zum Spiel finden. Dazu gehören: Angst („a terrifying creature“), Verbrechen („bloody events“), Aberglaube („dreadful curse“), „etwas, was im Verborgenen hätte bleiben sollen und hervorgetreten ist“ (Freud 1919: o. S.; „small towns hide big mysteries“), die Wiederkehr von Toten („creature returned from hell“) und schließlich das Verwischen der „Grenze zwischen Phantasie und Wirklichkeit [...; sodass] etwas real vor uns hintritt, was wir bisher für phantastisch gehalten haben“ (ebd.; „legend has become reality“). Bei der Bewerbung der Spiele wird also versucht, Aufmerksamkeit durch die Schaffung einer Atmosphäre des Unheimlichen zu erzeugen und Empfindungen wie Unbehagen, Beklommenheit oder Furcht auszulösen. Zu diesem Zweck wird schon im Teaser auf Mord und Phantasmen verwiesen, denn „[i]m allerhöchsten Grade unheimlich erscheint vielen Menschen, was mit dem Tod, mit Leichen und mit der Wiederkehr der Toten, mit Geistern und Gespenstern, zusammenhängt“ (Freud 1919: o. S.).

Die Aussicht auf Mord, Leichen und Geister soll also schon vor Spielbeginn die Aufmerksamkeit der Spielerinnen wecken, was auf die Wirkmächtigkeit dieser Themen und Figuren verweist. Um nachzuvollziehen, wie die Aufmerksamkeit der Spieler während des Spielens gehalten wird, widme ich mich im Folgenden der visuellen und narrativen Inszenierung eben dieser Themen und Figuren.

Tod und Tabubruch

Kaum ein anderes Thema vermag so viel Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, wie der Mord. Mord und Totschlag gelten als gravierende Verbrechen, denn sie stellen eine rechtsverletzende Missachtung des Anderen dar. Waldenfels (2004: 279) bezeichnet

dies als „Aufmerksamkeitsverkehrung“. Mit dem Mord wird ein fundamentales Tabu⁷⁵ des gemeinschaftlichen Zusammenlebens gebrochen: Du sollst nicht töten. Die Verletzung dieses religiös verankerten Gebots wird in den Wimmelbildspielen zum zentralen spielinitiiierenden Element, denn Tabubrüche erschüttern die symbolische Ordnung zwischen dem Heiligen und dem Unreinen. Solche Übertretungen müssen selbstredend sanktioniert werden, was sich im Sinne der Wimmelbildspiele ganz wunderbar in eine Aufgabenstellung überführen lässt, die keiner Erklärung oder Rechtfertigung bedarf: ‚Finde den Mörder, übergib ihn der Rechtsprechung und stelle die Ordnung wieder her!‘ (Abb. 14). Der Tabubruch und die damit inszenierte Verunreinigung eröffnen also ein Spannungsfeld, das sich gut für die Erzeugung von Aufmerksamkeit eignet.

Der Mord als Tabubruch wird im Spiel als ‚akzidentieller‘ Tod inszeniert. Es handelt sich dabei um einen sich plötzlich ereignenden Tod, der durch einen Unfall oder durch Gewalteinwirkung herbeigeführt wird. Laut Baudrillard (2011: 295–296) stellt der ‚akzidentielle‘ Tod ein gesellschaftliches Ärgernis dar, denn er wird als Gegenteil des erstrebenswerten ‚natürlichen‘ Todes gesehen.⁷⁶ Ein ‚natürlicher‘ Tod impliziert

⁷⁵ Der Tabubegriff wird hier sehr weit als „verbotenes Tun“ ausgelegt (Freud 2014: 45), das sich „wesentlich in Verboten und Einschränkungen [äußert]“ (ebd.: 29). Ursprünglich beinhaltet der Begriff aber zwei Seiten, denn „[e]s heißt uns einerseits: heilig, geweiht, andererseits: unheimlich, gefährlich, verboten, unrein“ (ebd.: 29), was es zu einem mehrdeutigen Konzept macht, mit dem immer auch die Faszination einhergeht. Komprimiert stellt sich diese Ambiguität auch in Batailles Beobachtung dar: „The taboo is there in order to be violated“ (Bataille 1962: 64). Tabu schließt daher auch die Tabuverletzung ein, wodurch sich beide gewissermaßen gegenseitig erhalten: Während das Tabu den Tabubruch verbietet, wird dieser von der Faszination, die vom Heiligen im Tabu ausgeht, gestattet (Bataille 1962: 68). Batailles Überlegungen bieten einen interessanten Ausgangspunkt für weitere Beschäftigungen mit Gewalt und Töten als Spielprinzipien. Beispielsweise könnte hier dem Gedanken der „[o]rganised transgression“ (ebd.: 65) nachgegangen werden, wonach auch der Tabubruch selbst bestimmten Regeln unterliegt (ebd.: 66). Eine Untersuchung digitaler Spiele vor diesem Hintergrund könnte einen Beitrag zur Erforschung von Spielregeln und dem rituellen Charakter von Spielen leisten, wie er z. B. von Johan Huizinga (1956) thematisiert wurde. Den Gedanken fortzusetzen, kann in dieser Arbeit nicht geleistet werden, da ich mich damit zu weit vom Thema der Aufmerksamkeit entfernen würde.

⁷⁶ Bei diesen beiden Todesformen handelt es sich prinzipiell um Konstrukte, die sich bei näherer Betrachtung nicht mehr strikt voneinander trennen lassen, sondern vielmehr ineinander übergehen. Bernhard Schumacher (2008: 65) schreibt dazu: „Erstens besitzt jeder Mensch an sich eine begrenzte Lebensspanne (‚natürlicher‘ Tod), obgleich er jederzeit, sei es unfreiwillig oder freiwillig, die Welt verlassen kann, noch bevor seine ‚natürliche‘ innere biologische Uhr aufgehört hat zu schlagen (‚akzidentieller‘ Tod); zweitens ist jeder menschliche Tod, so entspricht es der biologischen Beschaffenheit des Menschen, ‚natürlich‘, in dem Sinne, dass der Mensch wesentlich ein ‚Sein-zum-Tode‘ ist; der so genannte ‚akzidentielle‘ Tod ist, so gesehen, ein ‚natürlicher‘ Tod; drittens ist jeder Tod ‚akzidentieil‘ in dem Sinne, dass er dem Menschen seine kommende biologische Existenz entreißt, dass er ihm seiner

nämlich, dass man „seine Lebensaufgabe erledigt und ein Maß an Erfüllung [...] erreicht“ hat (Schumacher 2008: 64). In der Folge müssen, so der gesellschaftliche Tenor, diese Unfälle und diese Art des Todes verhindert werden, da sie die Vorstellungen des sich ‚natürlich‘ dem Ende zuneigenden Lebens und der sich langsam und kontrolliert aufzehrenden Lebensressourcen sabotieren. Der ‚natürliche‘ ist der ‚normale‘ (medizinisch kontrollierbare) Tod (Baudrillard 2011: 295–296). Laut Baudrillard hat jeder sowohl „das Recht aber gleichzeitig auch die *Pflicht* eines natürlichen Todes“ (ebd.: 296; Herv. i. O.) zu sterben, weshalb der ‚akzidentielle‘ Tod den Bruch dieses Vertrages darstellt und somit zum aufmerksamkeitswirksamen Skandal wird (ebd.). An diese Vorstellung wird im Spiel *Cursed Fates* angeknüpft, denn alle getöteten Dorfbewohner sind Opfer einer Gewalttat und damit nicht eines ‚normalen‘, ‚natürlichen‘ Todes gestorben.

Eine weitere skandalöse Todesform ist der Selbstmord.⁷⁷ Bei meiner Analyse der Spiele ist mir lediglich eine Leiche begegnet, deren Tod als Suizid inszeniert worden ist (*Enigmatis: The Ghosts of Maple Creek* 2011). Der Selbstmord in Wimmelbildspielen scheint daher ein absolutes Randphänomen zu sein und allein deswegen einige Ausführungen wert. Für seine weitgehende Abwesenheit können zwei Gründe angeführt werden: Erstens kann die Seltenheit dieser Darstellungen auf die Komplexität der Umstände zurückgeführt werden, die den Anlass für den Suizid bilden. Die „Opferung des eigenen Lebens“ (Richard 1995: 74) bedarf einer besonderen Legitimation, um diesem Tod einen ‚Sinn‘ zuschreiben zu können. Im Rahmen der Wimmelbildspiele

Güter und seiner Möglichkeiten, seines Verstandes und seiner Freiheit beraubt.“ Weitere Ausführungen zu diesem Thema finden sich bei Hans-Joachim Weber (1994: 65–70). Er sieht in einer festen Definition des ‚natürlichen‘ Todes die Gefahr einer Normierung, die aber die tatsächlichen sozialen Verhältnisse vernachlässigt (ebd.: 65–66). Für ihn offenbart sich in dieser Metapher eine Romantisierung des Natürlichen und das Bestreben, das Natürliche zu kontrollieren und zu beherrschen. Dabei bleibt aber unklar, was das Natürliche am Tod ist (ebd.: 66–67). Zwar wird der Tod als Phänomen von der Natur vorgegeben, er ist jedoch kulturell überformt und kann darum „nicht aus dieser puren Natürlichkeit heraus allein verstanden werden“ (ebd.: 67).

⁷⁷ Laut Baudrillard (2011: 320–324) entzieht sich der Mensch durch den Suizid der sozialen Kontrolle der Gesellschaft. Dieser Tod kann im Sinne Baudrillards nicht getauscht werden und erzeugt damit ein Ungleichgewicht. Nach Baudrillard handelt es sich beim Selbstmord nämlich um einen symbolischen Tod (eine Gabe in Form eines Opfers), der die Gesellschaft und die Machtstrukturen herausfordert, weil er sie zur Erwidern bzw. zum symbolischen Tausch zwingt. Dies unterminiert jedoch die gesellschaftlichen Herrschaftsansprüche über das Individuum, weshalb der Suizid einen subversiven Charakter erhält. Durch den Suizid gelingt es dem Individuum, die Kontrolle über seinen eigenen Tod zu erlangen und sich der Regulierung durch staatliche Institutionen zu entziehen.

kann eine solche Legitimation nur schwerlich erfolgen, da Spielprinzip und -narrativ zu ‚flach‘ sind. Die Todesumstände können hier nicht ‚dem Bösen‘ oder dem Unfall zugeschrieben werden, sondern sind oft nicht einfach zu erklären. In Wimmelbildspielen geht es nicht darum, psychologische Problematiken zu *bearbeiten*, sondern darum, Aufgaben *abzuarbeiten* (s. nächstes Kapitel zur Ökonomie des Accomplishments). Da der Suizid nicht ohne weiteres in eine Aufgabenstellung überführt werden kann (‚Finden Schuldigen ...‘), wird er darum nur sehr selten in die Spiele integriert. Zweitens ist für das Abarbeiten dieser Aufgaben ein gewisses Maß an steter Aufmerksamkeit erforderlich, das gut ausbalanciert sein muss, um die Immersion der Spielerin nicht zu unterbrechen. Der Suizid erhält zwar viel Aufmerksamkeit, weil durch die Selbsttötung ein Tabu gebrochen wird, ein zu häufiger Einsatz des Suizidmotivs würde aber in den Spielen womöglich selbst einem Tabubruch gleichkommen und dann das Maß an ‚gewollter‘ Aufmerksamkeit übersteigen.

Um Aufsehen zu erregen, kommt in den Wimmelbildspielen zusätzlich zu den bereits erwähnten Todesmotiven auch das der ‚Unschuld im Tod‘ zum Einsatz. Besonders deutlich wird das in Verbindung mit dem Tod von Kindern, da sie als unschuldig und besonders schutzbedürftig gelten. Laut Freud (2014: 30–31) schließen Tabus daher oft Kinder ein. Der Bruch dieses Tabus erklärt somit den Skandal, den ein totes Kind auslöst. Mit Blick auf die Spiele kann hier zudem von einem Darstellungstabu gesprochen werden (s. a. Weber 2007: 548),⁷⁸ da weder in *Cursed Fates* noch in anderen mir bekannten Spielen Kinder explizit als Leichen gezeigt werden.⁷⁹ Selbst wenn Kinder narrativ in die Nähe des Todes gerückt werden, weil ihnen z. B. die Seele geraubt wurde, werden sie als friedlich und behütet Schlafende dargestellt. Der Euphemismus vom Schlaf als Bruder des Todes liegt hier nahe. Parallelen zu dieser Darstellungsweise finden sich z. B. auch in der Totenfotografie des ausgehenden 19. Jahrhunderts, die sich

⁷⁸ Tina Weber untersucht die Repräsentation von Leichen in der TV-Serie *Six Feet Under* (2001–2005) und stellt fest, dass neben Kinderleichen auch „Leichen im Greisenalter [...] mit Darstellungstabus belegt“ sind (Weber 2007: 548). Sie führt dies darauf zurück, dass in der Serie der Fokus auf der Repräsentation von „schönen Leichen“ gelegt wird, die „als Tarnung des Verfalls dienen, um die Wirklichkeit des Todes und seines Schreckens zu verdecken und Unsicherheiten (Entsetzen) beim Zuschauer zu vermeiden“ (ebd.: 556).

⁷⁹ Im Spiel wird von der ‚Filmvorlage‘ *Sleepy Hollow* sogar abgewichen, denn während der Sohn der Hebamme im Film stirbt, überlebt er im Spiel den Angriff des kopflosen Reiters.

darum bemühte, „das Kind im Unterschied zum Erwachsenen eher als lebendes denn als totes Wesen zur Schau zu stellen“ (Ariès 1984: 264). Den Grund für diese Inszenierung von toten Kindern sieht Richard in der den jungen Körper umgebenden Aura der Unsterblichkeit und der ewigen Jugend, von dem zugleich ein langes Leben erwartet wird (Richard 1995: 48). Der Tod von Kindern ist daher „unerträglich“ (Ariès 1984: 264) und verstößt in hohem Maße gegen die gesellschaftliche Vorgabe des ‚natürlichen‘ Todes sowie gegen die Pflicht zum langen Leben, wie bereits mit Baudrillard argumentiert wurde.⁸⁰



Abbildung 9: Screenshot von einem Let's Play-Video mit dem Titel ‚Redemption Cemetery 1: The Curse of the Raven - Part1 - w/Wardfire‘ (Wardfire 2014: 4m50s)

⁸⁰ In den kulturanthropologischen Klassikern finden sich zum Tod von Kindern eher gegenteilige Einstellungen, die sich darauf gründen, dass Kinder noch keine vollwertigen Mitglieder der Gesellschaft sind. Weil sie der Gesellschaft noch nichts ‚gegeben‘ haben, gelten Kinder bis zu einem bestimmten Alter als sozial tot (Hertz 2004: 84).

Vom Tod bedrohte Kinder sind ein medial etabliertes Muster, um Aufmerksamkeit zu erregen, was beispielsweise an Spendenaufrufen von Hilfsorganisationen gut sichtbar wird. Besonders der Aspekt der Unmöglichkeit, der Unerträglichkeit des toten Kindes findet Eingang in die Wimmelbildspiele. In Abbildung 9 wird für die Inszenierung des Todes eines Kindes auf das Medium der Zeitung zurückgegriffen, um den Skandalcharakter des Ereignisses zu unterstreichen. Obwohl das Kind laut der Erzählung bereits gestorben ist, wird es nicht tot, sondern als lebend, hilfesuchend und verängstigt dargestellt. Der Satz über dem Zeitungsausschnitt gibt die Stimmung vor.⁸¹ Das Anliegen dieser Darstellungsweise des tragischen Kindertodes ist die Implementierung eines sich selbst rechtfertigenden Spielziels. Es gilt, die Kinder entweder zu retten oder ihren Tod ungeschehen zu machen, was dann in der Folge auch immer gelingt.

Gefährliche Überreste

Nicht nur die Inszenierungen der Art und Weise, wie die Menschen in den Spielen ums Leben kommen, erzeugen eine Menge an Aufmerksamkeit. Auch die Darstellungen von Toten werden in den Dienst der Aufmerksamkeitsakkumulation gestellt. Ein wesentlicher dramaturgischer Kniff besteht darin, die Begegnung mit den Toten gleichmäßig über das ganze Spiel zu verteilen. In *Cursed Fates* wird die Handlung des Spiels durch einen Mord initiiert und durch weitere Morde vorangetrieben. Das hat zur Folge, dass der Spieler gleich zu Beginn auf eine Leiche trifft, der dann konsequent in jedem Spielabschnitt weitere Leichen folgen. Die Begegnung mit dem menschlichen Leichnam verursacht Faszination und Unsicherheit, weil er diverse Widersprüche in sich birgt, die Thomas Macho als „Leichenparadox“ (Macho 1987: 409) zusammenfasst. Damit ist die Gleichzeitigkeit von Menschlichkeit und Unmenschlichkeit, Vertrautheit und Fremdheit, Mensch und Sache, Identität und Nichtidentität gemeint, die der Leichnam in sich vereint (Kahl 2010: 208). Der Leichnam ruft also sowohl eine gewisse Besorgnis als auch ein Unbehagen bei den Überlebenden hervor, denn ihm haftet die bedrohliche Aura des Unreinen an (Douglas 1985: 131; 224; Hertz 2004: 32; 38).

⁸¹ Im Spiel werden diese Kommentare als Gedanken oder Aussagen des Hauptcharakters inszeniert, in dessen Rolle der Spieler schlüpft.

[The dead person's] body, which [...] was in the realm of the ordinary, suddenly leaves it; it can no longer be touched without danger, it is an object of horror and dread. [...; The] 'impure cloud' which, [...] surrounds the deceased, pollutes everything it touches; (Hertz 2004: 38; ähnlich auch Müller 1987: 230–232).⁸²

Dieses Bedrohungspotenzial ergibt sich u. a. daraus, dass Leichen sich in einer liminalen Phase befinden, die die soziale Ordnung destabilisiert.⁸³ Drei wesentliche Punkte machen den transitorischen Zustand der Leiche aus (Metcalf/Huntington 1979: 62–64):

Erstens die Veränderungen, die der Körper durchläuft: Durch die Verwesung ist der Körper in Auflösung begriffen.

Zweitens das Zurücklassen einer Seele: Bevor die Seele diese Welt verlassen und Ruhe finden kann, muss der verwesliche Teil des Körpers oder der gesamte Körper beseitigt werden.

Drittens befinden sich die Körper nicht mehr im Raum des Normalen und werden daher gefährlich. Sie sind von Unreinheit umgeben und verunreinigen, was mit ihnen in Berührung kommt. Es handelt sich dabei aber nicht zwangsläufig um eine hygienisch begründete Unreinheit, sondern gewissermaßen um eine übernatürliche (s. a. Hertz 2004: 32; Müller 1987: 16).

In der Folge muss der Leichnam und der Umgang mit ihm rituell kontrolliert werden, um die Gefahr der Kontaminierung zu bändigen und einzuschränken (z. B. durch Reinigungsriten; Kahl 2010: 211). Die rituellen Auflagen sind umso strenger, wenn es sich bei den Toten um gewaltsam ums Leben Gekommene handelt:

All those who die a violent death or by an accident, women dying in childbirth, people killed by drowning or by lightning, and suicides, are often the

⁸² Wenn ich mich hier auf anthropologische Untersuchungen beziehe, die sich mit den Traditionen sog. indigener Gesellschaften beschäftigen, dann nicht, weil ich sie als natürliche oder ursprüngliche, richtige Umgangsformen mit dem Tod betrachte, sondern weil sie meine Interpretation perspektivisch erweitern. Darüber hinaus hat Douglas (1985) eindrücklich herausgearbeitet, dass hinsichtlich der Trennung von Heiligem und Profanem keine eklatanten Unterschiede zwischen den sog. nicht-industrialisierten Gesellschaften und den sog. Industriegesellschaften bestehen, sondern dass lediglich unterschiedliche Deutungs- und Handlungsformen im Umgang damit existieren.

⁸³ Dieser Aspekt wird im Kapitel zur Ökonomie des Accomplishments erneut aufgegriffen und vertieft.

object of special rites. Their bodies inspire the most intense horror and are got rid of precipitately (Hertz 2004: 85).⁸⁴

Im Europa des Mittelalters und der frühen Neuzeit manifestierte sich die Angst vor potenziellen Wiedergängern an besonderen Vorkehrungen, die bei der Bestattung dieser Leichen getroffen wurden. Weil sie als Gefahr für die Community betrachtet wurden, war es auch erforderlich, sie so zu beerdigen, dass sie nicht in die Welt der Lebenden zurückkehren konnten. Zu diesem Zweck wurden die Leichen u. a. mit Pfählen durchbohrt, mit Steinen beschwert oder geköpft. Letzteres liefert auch einen Hinweis auf das Motiv des kopflosen Reiters als Wiedergänger (Caciola 2016: 236).⁸⁵

Nun ist aber darauf hinzuweisen, dass es sich bei den Leichen in Computerspielen um keine ‚echten‘, sondern um digitale Abbilder und Repräsentationen von Leichen handelt, die obendrein auch noch zensiert sind.⁸⁶ Richard spricht in diesem Zusammenhang von einer „Oberflächenerscheinung“ (1995: 27). Die toten Körper werden dabei durch den Bildschirm gebrochen (ebd.), was eine Distanzierung von den Leichen ermöglicht, weil er sich wie eine Art schützende Schicht zwischen die Spielerin und das Leichenabbild schiebt. Obwohl also von den digitalen Leichen faktisch keine Gefahr ausgeht, sind diese Abbilder jedoch ausreichend, um Emotionen bei den Spielern

⁸⁴ Robert Hertz' Argumentation bei der Erklärung der Todeswahrnehmung bei den sog. indigenen Gemeinschaften ist etwas inkonsistent, denn er schreibt, dass es in dieser Gruppe kein Verständnis eines ‚natürlichen‘ Todes gebe (ähnlich Baudrillard 2011: 300). „[P]rimitive peoples do not see death as a natural phenomenon: it is always due to the action of spiritual powers, either because the deceased has brought disaster upon himself by violating some taboo, or because an enemy has ‚killed‘ him by means of spells or magical practices“ (Hertz 2004: 77). Folgt man dieser Erklärung, dann ist aber jeder Tod ein gewaltvoller Tod und ‚produziert‘ eine besonders gefährliche Leiche.

⁸⁵ Auch wenn den ‚gefährlichen‘ Leichen in den meisten digitalen Spielen keine Bestattung oder ein ähnliches Ritual zuteilwird, ‚verschwinden‘ sie zu einem gewissen Punkt. Dies kann ebenfalls als „ängstliche[r] Respekt vor dem toten Körper“ (Richard 1995: 73) interpretiert und als Anliegen verstanden werden, die soziale Ordnung auch im Spiel zumindest symbolisch wiederherzustellen. Im nächsten Kapitel zur Ökonomie des Accomplishments gehe ich auf diesen Punkt noch einmal umfassender ein.

⁸⁶ Beispielsweise werden die Leichen mit Tüchern abgedeckt oder sie sind teilweise verdeckt dargestellt. Oftmals sind durch die gewählten Bildausschnitte oder die Perspektivierung auch nur Teile der Leiche sichtbar. Die meisten Leichen haben geschlossene Augen oder in einigen Fällen, wie in *Cursed Fates*, gleich gar keinen Kopf mehr. Neben einer Zensur, die z. B. mit Blick auf die anvisierten Altersgruppen und Altersfreigaben geschieht, können diese Darstellung auch als Abwehrbräuche gedeutet werden, z. B. als Schutz vor dem sog. bösen Blick (Müller 1987: 224; Helmers 1989: 40). Mit Blut wird eher sparsam umgegangen und auch andere Körperflüssigkeiten sind nicht Teil der visuellen Gestaltung.

auszulösen. Das liegt daran, dass der Bildschirm nicht nur Schutzschicht, sondern auch physische Kontaktfläche ist. Während meiner Analysen zum Spiel *Cursed Fates* war es für mich beispielsweise selbstverständlich, die im Spiel auftauchenden Leichen mit dem Finger anzutippen. Eine meiner Gesprächspartnerinnen, mit der ich mich zum Spiel ausgetauscht habe, stellte sich (und mir) aber wiederholt die Frage, warum in aller Welt verlangt wird, eine verstümmelte Leiche, die irgendwo herumliegt, überhaupt anzutippen. Diese Reaktion macht deutlich, dass beim Design und bei der Gestaltung der Spiele auf die vorn beschriebenen Assoziationsräume der Unreinheit und Gefahr angespielt wird. Erlernte Ängste oder individuelle Vorerfahrungen mit ‚echten‘ Leichen können ein Grund dafür sein, dass die Aktivierung dieser Assoziationen gelingt. Der Balanceakt bei der Darstellung von Leichen besteht darin, den Bogen des individuellen Ekelempfindens nicht zu überspannen, weshalb die Leichen letztlich auch ästhetisiert (es muss kein Blut, kein Urin etc. ‚berührt‘ werden) und objektiviert werden. Mit dem Wissen darum, dass die Designer der Spiele dieses Spektrum von Affekten ansteuern, um in der Konsequenz Aufmerksamkeit zu evozieren, lässt sich feststellen, dass die digitale Leiche ein sehr wirkungsmächtiges Designelement ist.

Die Ikonographie des Makabren

Die Bilderwelten der Wimmelbildspiele sind standardmäßig übersät von Knochen, Schädeln und Skeletten, den „trivialsten Symbole[n] für den Tod“ (Richard 1995: 166). In *Cursed Fates* finden sie sich in ganz unterschiedlichen Umgebungen und Orten an, die sich grundlegend auch mit anderen Spielen decken:

- auf dem Ladebildschirm zu Beginn des Spiels
- in allen Zimmern des Hauses
- auf Wänden und Türen in Form von Zeichnungen und Ornamenten
- in unterirdischen Räumen und Gängen (Nischen, Verliesen, Folterkammern, Höhlen)
- an rituellen Orten: Friedhöfe, Grabkapellen, Särge, Altäre.

Um deutlicher herauszustellen, wie diese Symbole ihre Bedeutung im Sinne der Aufmerksamkeitserzeugung entfalten, bietet sich eine Einteilung in drei Motivgruppen bzw. -typen an:

Entindividualisierte Knochenteile und -haufen: Dieser erste Typ fällt in den Bereich der Dekoration. Hier wird das Skelett in seinen Einzelteilen oder als loser, unordentlicher Knochenhaufen inszeniert, um mit der Symbolik des Vergänglichen eine Atmosphäre des Makabren, der Melancholie und des Verlusts zu erzeugen (s. Vanitassymbolik in Kapitel 1). Eine besondere Rolle kommt dem Schädel zu, der in vielen Fällen auf einem solchen Knochenhaufen thront. Damit wird einerseits deutlich gemacht, dass es sich bei den Knochen um menschliche Überreste handelt. Andererseits wird durch die prominente Inszenierung des Schädels auf seine starke Symbolkraft gesetzt. Zum Beispiel ist das Piktogramm des Totenschädels mit zwei darunter gekreuzten Knochen ein geläufiges und eingängiges Gefahrensymbol. Es finden sich im Spiel daher sehr selten Knochen oder Skeletteile ohne Schädel. „In this context the skull is simple and striking, and provides an intuitive grasp of the essential nature and meaning of death: an epiphany of shared experience“ (Gallery 2002b: 417).

Die Begegnung mit einem wirksam in Szene gesetzten Schädel leitet daher auch ins Spiel *Cursed Fates* ein, denn er erscheint auf dem anfänglichen Ladebildschirm (Abb. 10). Das Bild ist still und düster. Es ist bis auf den Ladebalken am unteren Rand ohne Animation und nicht mit Musik oder sonstigen auditiven Effekten unterlegt. Die dominierende Farbe ist Schwarz, die dem Bild eine unergründliche räumliche Tiefe verleiht. Durch dieses Chiaroscuro wird die Aufmerksamkeit auf die Elemente in der Mitte des Bildes gelenkt. Ähnlich wie im ersten Kapitel bereits thematisiert, wird hier die Ästhetik und Symbolik der Vanitasgemälde übernommen. Die im Zentrum des Bildes angeordneten Gegenstände entstammen jedoch bis auf die Kerze alle dem Film *Sleepy Hollow* (Burton 1999). Sowohl der Schädel mit den angespitzten Zähnen, als auch das Buch (incl. Text), das Kreidestück und das Pentagramm (incl. Symbole) sind Kopien aus dem Film, die hier im Vanitas-Stil arrangiert wurden. Die Symbolik der

einzelnen Objekte geht in diesem Kontext zwar nicht komplett verloren,⁸⁷ doch stellt sich die Frage, ob die Botschaft der Vergänglichkeit hier wirklich im Fokus steht. Denn mittels der gewählten Gegenstände wird eher die Verbindung zu den Inhalten des Spiels hergestellt, als an die Endlichkeit menschlicher Existenz erinnert. Insofern kann vermutet werden, dass das aufmerksamkeitswirksame Vanitasmotiv zum Zweck der Erzeugung einer Gruselstimmung funktionalisiert wurde.



Abbildung 10: Ladebildschirm von *Cursed Fates* (Screenshot)

Anonyme Skelette: Der zweite Typ unterscheidet sich insofern vom desintegrierten Deko-Knochenhaufen, als man es hier mit vollständigen Skeletten zu tun hat. Als Symbole verweisen Skelette „auf etwas Substanzielles, das den Tod des körperlichen Fleisches transzendiert“ (Ronnberg/Martín 2011: 334). Sie sind gewissermaßen der unsterbliche, überdauernde Teil eines Menschen. In ihrer ‚trockenen‘ Gestalt markieren sie die Trennung von der gefährlichen unreinen, weil verwesenden Leiche, doch sie haben mit ihrem Fleisch gleichsam ihre Individualität und ihre physiognomischen Merkmale verloren. Im Gegensatz zu Leichen können Skelette aufgrund dieser Entindi-

⁸⁷ Das Buch steht für die Zeitlichkeit menschlichen Schaffens und Wissens. Der fast herabgebrannte Kerzenstumpf prophezeit baldige Dunkelheit und damit auch Vergänglichkeit und Tod.

vidualisierung und Anonymisierung leichter zu Spielobjekten gemacht werden.⁸⁸ Dem spielt auch in die Hände, dass ihnen etwa durch ihr ‚Grinsen‘ eine eigentümliche Lebendigkeit innewohnt, weshalb sie wie belebte „Knochenwesen“ (Ariès 1984: 195) wirken, die eine Interaktion zu provozieren scheinen.



Abbildung 11: „Tanz der Gerippe“ von Michael Wohlgemut; Ausschnitt eines Scans von Seite 261 der *Schedel'schen Weltchronik* (Nürnberg, 1493)

Ein sehr verbreitetes Motiv, das die Symbolik des Skeletts einbindet, ist der Totentanz. Ab dem 14. Jahrhundert verbreiteten sich die Totentänze als Wandbilder in Europa (Gallery 2002c: 134), die eindrücklich die Botschaft des *memento mori* vermittelten: „all humanity shares the same destiny for which we should all prepare“ (Gallery 2002b: 416). Der Tod, meist personifiziert als Skelett oder partiell Verwesender, holt letztlich jeden, egal ob jung oder alt, reich oder arm, schön oder hässlich. Das Totentanzmotiv wird nicht nur in Literatur, Film, Kunst, Musik nach wie vor umgesetzt (Wunderlich

⁸⁸ Ein Beispiel hierfür ist das browserbasierte Casual Game *Bury My Bones* (o. J.). Hier versucht der Spieler, ein grinsendes, durch menschliche Gesten animiertes Skelett mit abenteuerlichen Mitteln in eine Grube zu befördern, die anschließend von einem juchzenden Totengräber zugeschaufelt wird.

2001), sondern kommt auch in den Spielen vor. In *Cursed Fates* wird beispielsweise der „Tanz der Gerippe“ von Michael Wohlgemut (1493) zitiert (Abb. 11). Das Motiv mit dem hohen Wiedererkennungswert wurde gleich zweifach an der Wand der Folterkammer (Abb. 2) angebracht. Damit wird es aus seinem eigentlichen Kontext in der *Schedel'schen Weltchronik*, der Erläuterung der sieben Lebensalter der Menschen und der Mahnung zur Einhaltung der Gebote Gottes angesichts des ungewissen Todeszeitpunkts, herausgelöst. Die Gerippe tanzen nun nicht länger angesichts der bevorstehenden christlichen Auferstehung und warnen vor der Vergänglichkeit des Lebens, sondern bespielen die Folterszenerie und verwandeln sie in ein dichtes Wimmelspektakel.

Personalisierte Skelette und Mumien: Die Skelette des dritten Typs werden als Opfer inszeniert. „Bones do tell tales“, kann hier mit Thomas Laqueur (2015: 3) angeschlossen werden, wie auch kriminologische und archäologische Forschungen immer wieder beweisen. Jahrhunderte alte Mumien sind oftmals so gut konserviert, dass sogar Gesichtszüge erhalten bleiben und ihre Lebens- und Todesumstände rekonstruiert werden können. Auch die Skelette und Mumien des dritten Typs werden in den Spielen oftmals als behaart und bekleidet dargestellt, so dass Rückschlüsse auf ihre Identität und früheren Tätigkeiten möglich sind. Sie tragen teilweise Gegenstände am Körper, wodurch sie stärkere individuelle Züge erhalten als die anonymen Skelette des zweiten Typs.

Dieser Grad der Personalisierung lässt die inszenierten Schicksale wesentlich spektakulärer wirken, die sich entfalten, wenn die mumifizierten und skelettierten Toten beispielsweise in Folterkammern und Verliesen, in Ketten, Käfigen oder auf Foltertischen platziert werden (Abb. 12, Abb. 2). Damit werden Geschichten von Qual, Leid und Sterben unter menschenunwürdigen Bedingungen erzählt. Mit Georges Bataille (1962: 79) ist die Folter ein Tabubruch in Form von organisierter Gewalt, der in diesen Bildern als aufmerksamkeitswirksamer Regelübertritt inszeniert wird. Unterstrichen wird dieses Klima der Unmenschlichkeit, indem die skelettierten Leichen keine Bestattung erhalten haben. Eine solche Vernachlässigung erzeugt „a universally shared feeling not only that there is something deeply wrong about not caring for the dead body in some fashion, but also that the uncared-for body, no matter the cultural norms, is unbearable“ (Laqueur 2015: 8).

Eine prominente Figur fehlt in den Wimmelbildspielen allerdings, denn man hat bewusst auf den Einsatz des Transi verzichtet. Er bildet eine Art Bindeglied zwischen der frischen Leiche und dem nackten, sauberen Skelett, denn er ist die Repräsentation eines Toten „im Stadium der Verwesung, von dem das Fleisch in Fetzen herabhängt und der von einer eklen unterirdischen Fauna bewohnt und zerfressen wird“ (Ariès 1984: 164). Dem Transi haftet daher die Gefahr des Liminalen an und er erinnert wesentlich stärker an eine ehemalige menschliche Existenz als die eben beschriebenen Typen. Hierin ist sicher auch der Grund dafür zu suchen, warum er in den Wimmelbildspielen nicht vorkommt. Anhand der obigen Ausführungen lässt sich vermuten, dass mit Repräsentationen des Transi das Level an Ekel überspannt wird, das den Spielern im Rahmen eines unterhaltsamen Spiels zugemutet werden kann.



Abbildung 12: Wimmelbildszene aus *Dark Tales: Edgar Allan Poe's Murder in Rue Montague* (2011; Screenshot)

Knochen, Schädel, Skelette und Mumien sind etablierte und einprägsame Symbole für Tod, Sterblichkeit und Vergänglichkeit. Ihre Wirkmächtigkeit wird daher unverhohlen routiniert für die Schaffung und Erhaltung von Aufmerksamkeit in den Spielen instrumentalisiert. Weil Knochen und Skelette aufgrund ihrer zahlreichen Deutungsmöglichkeiten eine Vielfalt von Assoziationen auszulösen vermögen, sind sie essenzielle

Requisiten für die Inszenierung schauerlicher Spielszenarien mit hohem Unterhaltungswert.

Plagegeister und Geisterplage

Geister und Seelen⁸⁹ sind die Aufmerksamkeit erregenden Figuren schlechthin, denn anders als Tote und Skelette übersteigt ihre Existenz die Grenzen des Normalen. Sie bringen das Übernatürliche, Okkulte und Irrationale ins Spiel. Die Verbindung zum Tod als zentralem Sujet der Wimmelbildspiele bleibt jedoch bestehen, denn bei den Geistern in den Spielen handelt sich hauptsächlich um Totengeister. Sie bevölkern die Welten der Hidden Object Games in Scharen und es gibt kaum einen Ort, an dem man ihnen nicht begegnet. So trifft man in allen Räumen des Hauses auf sie, in Arbeitsstätten (Schule, Büro, Schmiede etc.), in Kirchen oder anderen rituellen Stätten, aber auch in Gewölben, Höhlen oder Kellern. Vornehmlich finden sich die Geister aber an Orten des Übergangs wie Friedhöfen, Portalen und Toren, Schiffen und Zügen. Nicht selten sind

⁸⁹ Ich treffe hier keine weiteren Unterscheidungen zwischen Geistern und Seelen. Beide Begriffe werden weitgehend synonym verwendet. In der Volkskunde ist ‚Geist‘ ein Sammelbegriff für übernatürliche Wesen, zu denen neben den Totengeistern u. a. auch Schutz- oder Spukgeister gehören. ‚Geist‘ kann zwar auf eine jenseitige Herkunft verweisen, der Begriff wird aber aufgrund der Vielgestalt der Geisterwesen verschiedentlich und für unterschiedliche Phänomene verwendet (Tuczay 2015: Kap. Einleitung). Vor allem in den Volks- und Lokalsagen gehen die Vorstellungen von Totengeistern und Seelen eine enge Verbindung ein (ebd.: Kap. Geister in Haus und Hof; Götter und Geister). Meist handelt es sich dabei um sog. ‚arme Seelen‘, also erlösungsbedürftige Seelen, die der Hilfe der Lebenden bedürfen. Dem Geist sehr nahe steht der Dämon, dessen Wortherkunft (griech.) ‚Daimon‘ auf eine überirdische oder göttliche Macht verweist. Eine klare Abgrenzung zwischen Geist und Dämon ist schwierig, da beide Begriffe immer wieder Umformungen ausgesetzt waren und sich ihre Bedeutungen teilweise überlagern (ebd.: Kap. Einleitung). Die negative Konnotation, die den Begriff des Dämons heute kennzeichnet, erhielt er im Mittelalter im Zuge der christlichen Auseinandersetzung mit dem Dämonenglauben (ebd.: Kap. Zwischen Göttern und Menschen; Begriffserklärungen). Für Baudrillard (2011) sind Geist und Gespenst allgemeine Doubles des Todes (ebd.: 254). Im Gegensatz dazu steht der individualisierte Seelen-Doppelgänger (ebd.: 255). Eine Begegnung mit dieser Art des Doppelgängers fällt in den Bereich des Unheimlichen und verkündet bevorstehendes Unheil, denn in der Begegnung mit dem eigenen Seelen-Doppelgänger wird der Tod des Subjekts vorweggenommen (ebd.: 255–256). Es kann vermutet werden, dass er sich hier auf Freud (1919: o. S.) bezieht, der in der Seele den „erste[n] Doppelgänger des Leibes“ sieht. Ursprünglich „zur Abwehr gegen die Vernichtung“ und zur „Versicherung des Fortlebens“ geschaffen, wird der Doppelgänger durch die Überwindung des „primären Narzißmus“ zum berühmten „Vorboten des Todes“ (ebd. 1919: o. S.).

diese Schauplätze als verfallene und verlassene Orte gestaltet, sodass sie zusätzlich gespenstisch wirken.⁹⁰

Die Begegnung mit dem Geist ist in ihrem Kern eine Begegnung mit dem Tod und damit auch mit dem Fremden oder etwas nuancierter ausgedrückt: Der Geist ist eine Verkörperung des Todes im Anderen, also außerhalb des Selbst (Blanco/Peeren 2013: 4). Nach Tuczay (2015: Kap. Wesen der Gespenster) lässt sich etymologisch herleiten, dass ein gewisses Unbehagen schon sehr lange im Ausdruck ‚Geist‘ mitschwingt. So bedeutet ‚Geist‘ westgermanisch ‚überirdisches Wesen‘ (**gaista-*), indogermanisch ‚außer sich sein‘ (**ǵheis-d*) und gotisch ‚erschrecken‘ (*usgeisnan*) bzw. ‚völlig erschrecken‘ (*geiskafullr*). Eine Quelle dieses Unbehagens kann mit Gunning (2013: 217) in der imaginierten ontologischen Beschaffenheit des Geistes als Wesen zwischen Leben und Tod, zwischen Materialität und Immaterialität gesehen werden. Der Geist entzieht sich daher größtenteils der üblichen Wahrnehmung durch die menschlichen Sinne und stellt unsere Realitätsvorstellungen als solche in Frage: „The essential aspect of a ghost, its terrifying presence, comes from this uncertainty, this problematic relation to the senses and therefore to our sense of the world“ (Gunning 2013: 217). Geister sind aber nicht nur Schreckgestalten, sie sind laut Weinstock (2013) auch in der Lage zu trösten. Er verweist damit auf ihre Funktion als Marker für Übersehenes und Unerwähntes im Kontext der Geschichte oder von Geschichten: „They represent our desires for truth and justice [...], and validate religious faith and the ideas of heaven and hell. They speak to our desire to be remembered and to our longing for a coherent and ‚correct‘ narrative or history“ (Weinstock 2013: 64).

Nichtsdestoweniger bleibt die paradoxe Ontologie des Geistkörpers ein Faszinosum, weil es zwei Fantasien miteinander vereint: einen ephemeren Körper jenseits der uns bekannten Daseinsformen und die Rückkehr der Vergangenheit in Form einer Gegenwart bzw. Anwesenheit (Gunning 2013: 232). Ein Geist, so Laquer, ist die „representation of the unrepresentable“ (Laqueur 2015: 69). Möglicherweise ist es neben der Faszination auch die damit einhergehende Herausforderung, die zu zahlreichen Visuali-

⁹⁰ Tuczay (2015: Kap. Das Wesen der Gespenster) verweist darauf, dass „verlassene Häuser, Ruinen und Einöden“ schon in Erzählungen aus der Antike (insbes. Plinius der Jüngere) und der Bibel als „Wohnstätten der Geister“ galten.

sierungen von Geistern geführt hat. Dabei kann es sich aber immer nur um Repräsentationen unserer Vorstellungen vom Aussehen der Geister handeln.⁹¹ Hinsichtlich der Visualisierung dieser Vorstellungen gibt es große Überschneidungen, denn egal ob es sich um die Spiegelillusion der Pepper's Ghost-Methode,⁹² die speziell belichteten sog. Spirit Photographs⁹³ oder die Animationen im zahlreichen Fantasyfilmen handelt,⁹⁴ es existiert eine Tradition, die ‚Geistkörper‘ als semitransparent und ätherisch zu visualisieren. Gunning spricht hier von einem „phantasmatic body (visible, yet seen through)“ (ebd. 2013: 212). „[T]he term *phantasmatic* denotes images that oscillate between visibility and invisibility, presence and absence, materiality and immateriality, often using transparency or some other manipulation of visual appearance to express this paradoxical ontological status“ (ebd.).

Die Geistererscheinungen in den Wimmelbildspielen ziehen die Aufmerksamkeit auf sich, weil sie der Darstellungskonvention der ätherisch-transparenten, von einem sanften Lichtschimmer umgebenen Geistergestalten folgen.⁹⁵ Farblich dominieren dabei insgesamt Blau- und Grüntöne. Einige Geisterdarstellungen sind aber auch in weiß, grau oder goldfarben gehalten. Rot und Schwarz sind in der Regel Dämonen oder anderen ‚Bösen‘ vorbehalten.⁹⁶ Durch diese Farbgestaltung werden Kontraste und Akzente zur

⁹¹ Beispielsweise fragt Gunning, woher die Betrachter von Fotografien, die als Spirit Photography bezeichnet werden, wussten, dass das, was sie auf den Bildern sahen, Geister waren (Gunning 2013: 217).

⁹² Im 19. Jahrhundert entwickelte John Henry Pepper eine Illusionstechnik, mit der durch in einem bestimmten Winkel zueinander angeordnete und beleuchtete Glasscheiben und Spiegel eine durchscheinende Gestalt, eine Art Hologramm, projiziert werden konnte. Diese Grundtechnik wird auch heute noch z. B. bei Bühnenshows eingesetzt.

⁹³ Spirit Photography war besonders ab der zweiten Hälfte des 19. Jahrhundert sehr populär. Auf den Fotografien wurden lebende Personen zusammen mit dem Geist eines Verstorbenen abgebildet. Die zugrundeliegende Technik war eine Doppelbelichtung, die von William H. Mumler entdeckt wurde. Zum Thema Spirit Photography s. z. B. Harvey (2007).

⁹⁴ Dazu gehören zum Beispiel *Casper* (1995), *Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs* (2003) oder die *Harry-Potter-Reihe* (2001–2011).

⁹⁵ Das trifft auf Darstellungen von Geistern in digitalen Spielen insgesamt zu.

⁹⁶ Diese Farbwahl scheint ebenfalls auf ältere Darstellungskonventionen zurückzugehen. Bei Moshe Barasch (2002: 154) findet sich z. B. folgender Absatz zur Beschreibung einer Kreuzigungsszene: „When in a fourteenth century Italian representation of the Crucifixion an artist tried to visually distinguish the soul of the good thief from that of the bad one, he had no physiognomic formula or model for this task here in his repository of motifs and forms. To show the distinction, he used the time honored symbolic significance of colors, painting the good thief's soul in bright colors, that of the bad one in dark shades.“ Möglicherweise liegt diesen Zuschreibungen auch eine Farbsymbolik zugrunde. So wird mit der Farbe

eher düstern Farbatmosphäre der Wimmelbildspiele gesetzt und die Blicke der Spielerinnen geleitet.

In *Cursed Fates* leuchten die Geistgestalten beispielsweise blau und wabern schwebend über den toten Körpern, um den Eindruck zu verstärken, dass sie aus Licht und Luft bestehen (Abb. 5). Diese Geister werden alle auf die gleiche Weise aktiviert: Direkt nach dem Antippen oder Anklicken der Leichen wird diese von einem Blitz getroffen und der Bildschirm flackert blau (Abb. 13).



Abbildung 13: Blitz-Animation nach Berührung der Leiche (Screenshot von *Cursed Fates*)

Der Blitz besitzt in diesem Zusammenhang einen hohen symbolischen Gehalt. Er steht für eine göttliche, übergeordnete Macht, die einerseits die Trennung von Körper und Geist herbeiführt. Andererseits steht er auch für die Strafe, die auf den Verstoß gegen das bereits erläuterte Leichentabu folgt, und ist damit Ausdruck der Gefahr, die vom Leichnam ausgeht („the petrifying thunderbolt“; Hertz 2004: 32). Hier ist aber davon auszugehen, dass der Schreckmoment eher durch die audio-visuelle Gestaltung entsteht, als über den Bedeutungsgehalt des Blitzes. Mit dem plötzlichen Flackern und dem Knall wird die Aufmerksamkeit der Spielerin auf das Spielgeschehen gelenkt. Da es sich

Schwarz der Tod, die Trauer, die Finsternis etc. assoziiert. Blau steht für den Himmel und die Sehnsucht, Grün wiederum für Hoffnung und Reinheit.

hierbei um sehr starke Animationen handelt, die in Wimmelbildspielen sparsam eingesetzt werden, gelingt es auf diese Weise, einen Akzent (Wachsamkeit) zu setzen.

Mittels der Geisterfiguren werden jedoch nicht nur das Unheimliche und Übernatürliche wieder ins Spiel geholt, sondern der Tabubruch des Mordes und der Skandal des ‚akzidentiellen‘ Todes über die Dauer der Anwesenheit der Leiche hinaus verlängert. So können diese aufmerksamkeitswirksamen Elemente doppelt fruchtbar gemacht werden und den Spielern über die gesamte Spieldauer vor Augen gehalten werden. Denn sobald ein Geist mit seinem Verlassen der Spielszenerie ein Kapitel beschließt, wird gleich im Anschluss ein neues Kapitel mit einem Mord und einer Leiche begonnen. Auf diese Weise wird der Spieler durchgängig an die Normverletzung und seine Aufgabe, die Ordnung wiederherzustellen, erinnert.

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass der Tod über kulturell und visuell etablierte Aufmerksamkeitsregimes, Todessymboliken und -motive ins Spiel kommt, die die Spielerinnen anregen, ihre Aufmerksamkeit den Spielen und dem Spielgeschehen zu schenken und im Gegenzug durch das Spiel unterhalten werden. Die Grundlage dafür bildet die Inszenierung und Instrumentalisierung des Unheimlichen, des Skandals des Mordes und des ‚akzidentiellen‘ Todes, der Faszination am liminalen Leichnam, der Erinnerung an die Vergänglichkeit und der Begeisterung für das Übernatürliche.

Obwohl zur Erregung von Aufmerksamkeit sämtliche Register der Todesrhetorik gezogen werden, ist auch deutlich geworden, dass der Weg, den der Tod ins Spiel nimmt, eine Gradwanderung ist. Die ausgewählten Todessymboliken und -thematiken bedienen ein breites Spektrum an Assoziationen, wobei sich das Tabu als besonders mächtig erweist. Jedoch ist auch deutlich geworden, dass beim Design der Spiele darauf geachtet wird, selbst kein Tabu zu brechen, z. B. durch die Darstellung von Kinderleichen, verwesenden Leichen oder Selbstmördern. Der Unterhaltungswert des Spiels ergibt sich also aus einer ausbalancierten „Kontrastharmonie“ (Helmers 1989: 28), zwischen dem gerade noch so Anziehenden und dem, was sich an der Grenze zur Belästigung befindet. Diese Elemente werden in den Wimmelbildspielen kontinuierlich und wohldosiert aneinandergereiht, sodass ein Aufmerksamkeitszog entsteht.

Zu diesem Zweck werden Todessymboliken und -thematiken kontinuierlich reproduziert, rekontextualisiert und eine bestimmte Wirkungsästhetik erzeugt. Zur Herstellung

von ansprechenden Visualisierungen und attraktiven Spielerlebnissen werden etablierte Darstellungskonventionen übernommen (z. B. die Vanitasoptik). Ermöglicht wird dies durch die technischen Möglichkeiten der digitalen Reproduktion, mittels derer Computerspiele als Bildereignisse geschaffen werden können. Im Zuge dieser Reproduktion und Rekontextualisierung verkommen die Todessymboliken und -motive aber letztlich zum ‚cheap mechanism‘. Sie verkommen zu ‚toten‘ Beständen im Dienst der Aufmerksamkeitserzeugung und werden von Spiel zu Spiel ‚mitgeschleppt‘.

Im Kontext der Spiele als kommerzielle Produkte sollte damit auch klar sein, dass es nur „mittelbar um die Aufmerksamkeit [geht], direkt aber ums Geld“ (Franck 1998: 64). Dem Medium ‚digitales Spiel‘ kommt dabei eine zentrale Rolle zu, weil die Möglichkeiten der Interaktion mit den Inhalten besonders viel Aufmerksamkeit erfordern und ein hohes Maß an Zuwendung direkt belohnt wird. An dieser Stelle wird jetzt mehr als deutlich, dass die Wirkung von akkumulierter und investierter Aufmerksamkeit zwar im Medium zusammenläuft, die Verbindung von dort aus aber direkt zur Finanzwelt führt (Boullier 2009: 9). Nicht umsonst konstatiert Dominique Boullier (2009: 12), dass die Gamingbranche zur Zentrale der Aufmerksamkeitsindustrie geworden ist (2009: 12). Spielwelt und Finanzwelt liegen also sehr nah beieinander und sind durch die Todesthematik miteinander verbunden. Diese Verbindungen werden auch in den folgenden Kapiteln deutlich zutage treten und um weitere Perspektiven ergänzt. Das nächste Kapitel nimmt daher die Spielpraktiken in den Blick, und fragt, was die Spielerinnen tun, wenn sie spielen.

4

DIE ÖKONOMIE DES ACCOMPLISHMENTS

Nachdem anhand der Analyse visueller Darstellungen und narrativer Inszenierungen die Rolle des Todes in der Ökonomie der Aufmerksamkeit dargelegt wurde, soll in diesem Kapitel gezeigt werden, wie der Tod durch Spielpraktiken ins Spiel kommt. Die Grundlage für diese Betrachtungen bildet das Accomplishment. Es geht also darum herauszufinden, welche Verbindungen zwischen Tod und den Tätigkeiten bestehen, denen die Spielerinnen im Spiel nachgehen.

Accomplishment entspringt in Form von spielstrukturierenden Aufgabenstellungen und dem Auftrag, diese im Spielverlauf abzuarbeiten, um eine gewisse Abschlusserfahrung zu erhalten. Die Basis für dieses Muster bilden einerseits emotionalisierte Arbeitsprozesse, weil sie an ein wirksames Belohnungssystem gekoppelt sind. Andererseits werden in der Erzählung des Spiels und auf der visuellen Ebene zahlreiche Störungen erzeugt, die kontinuierlich das Bedürfnis nach Überwindung und Ordnung evozieren. Entsprechend zielen die Spielhandlungen symbolisch auf Ausgleichsbemühungen zur Wiederherstellung eines Gleichgewichts ab. Wie gestalten sich diese Praktiken, was beinhalten sie und welche Muster sind hierbei erkennbar?

Um diesen Fragen nachzugehen, zeige ich nach einigen einleitenden Erläuterungen zum Begriff des Accomplishments im ersten Teil auf, wie sich die Spielpraktiken in Wimmelbildspielen gestalten. In diesem Teil tritt das Thema Tod vorübergehend in den Hintergrund, doch er bildet die Grundlage für das Verstehen der Spielhandlungen im zweiten Teil. Hier untersuche ich Praktiken der Trennung von Lebenden und Toten, der Verortung sowie der Überwindung transitorischer Zustände, die es im Spiel zu errei-

chen gilt. Im dritten Teil wende ich mich den Produktionspraktiken von Wimmelbildspielen zu, um den Aspekt der Wiederholung mit Strategien im Umgang mit Sterblichkeit und Unsterblichkeit zu verbinden.

Accomplishment

Es mag etwas ungewöhnlich erscheinen, den englischen Begriff ‚Accomplishment‘ zu verwenden, gibt es doch ein sehr breites Spektrum an Ausdrücken, mit denen er ins Deutsche übersetzt werden könnte:

- | | |
|--------------------|-------------------------------|
| – die Vollbringung | – die Errungenschaft |
| – die Verrichtung | – die Aufgabenerfüllung |
| – die Ausführung | – die Leistung (achievement) |
| – die Durchführung | – die Vollendung (completion) |
| – die Bewältigung | – die Beendigung (completion) |

Diese semantische Vielfalt im Deutschen stellt den Grund für die Verwendung des englischen Begriffs dar. So bleiben die Nuancen in der Bedeutung des Wortes Accomplishment erhalten und gehen nicht durch die Übersetzung verloren. Zudem kann dadurch vermieden werden, mit verschiedenen deutschen Begriffen operieren zu müssen. Denn was in all diesen Übersetzungen zum Ausdruck gebracht wird, sind hauptsächlich zwei Dinge: erstens ein *Prozess*, der auf dem Einsatz bestimmter Fähigkeiten und Fertigkeiten beruht und dem eine gewisse Anstrengung innewohnt, und zweitens der *Abschluss* eines Prozesses, mit dem ein gewisses Maß an Befriedigung einhergeht. Accomplishment fungiert also in dieser Arbeit als Oberbegriff, unter dem sich diese Konnotationen sammeln lassen.

Um den Bedeutungshorizont von Accomplishment zu erweitern, bietet sich außerdem ein Blick auf die Erläuterungen des Begriffs in einschlägigen Wörterbüchern an. Im Oxford Dictionary (o. J.) finden sich folgende Einträge unter ‚accomplishment‘:

1 Something that has been achieved successfully.

1.1 The successful achievement of a task.

1.2 An activity that a person can do well.

1.3 Skill or ability in an activity.

Accomplishment kann sich also auf etwas Konkretes wie etwa eine Aufgabe beziehen. Es handelt sich dabei um eine bestimmte Aktivität, die so verläuft, dass zu einem bestimmten Zeitpunkt festgestellt werden kann, dass sie abgeschlossen ist, also ein Ende oder ein Zwischenergebnis festgehalten werden kann. Diesbezüglich ist Accomplishment etwas, das sich an bestimmten Kriterien messen und überprüfen lässt. Zudem setzt der/die Handelnde dabei bestimmte Fähigkeiten ein, die auf Können oder Versiertheit zurückzuführen sind. Ergänzen lassen sich diese Erwägungen durch die Erklärungen im Merriam-Webster Dictionary (o. J.):

1: the act or fact of accomplishing something: completion; accomplishment
of a goal; a feeling of accomplishment

2: something that has been accomplished: achievement [...]

3a: a quality or ability equipping one for society

3b: a special skill or ability acquired by training or practice.

Diese Erläuterungen bereichern die obigen Ausführungen um drei wesentliche Punkte: Zum einen wird dem Accomplishment der emotionale Aspekt hinzugefügt, denn es erscheint überaus nachvollziehbar, dass sich nach geleisteter Anstrengung ein Gefühl der Befriedigung einstellt. Zum anderen werden Übung und Training erwähnt, die darauf verweisen, dass mit Accomplishment ein gewisses Streben, ein Wunsch nach Leistungsfortschritt und Verbesserung einhergeht. Drittens wird eine gesellschaftliche Eignung angesprochen, sodass die obigen Punkte um eine soziale Komponente ergänzt werden können, die in der Interaktion mit anderen wirksam wird.

Accomplishment involviert also soziale, leistungsorientierte Praktiken und Aktivitäten, die mit bestimmten Bewertungskriterien einhergehen. Im Rahmen verschiedener Möglichkeiten und Kontexte bringt ein Handelnder ein erworbenes Repertoire an Fertigkeiten in seine Aktivitäten ein und sucht diese auszubauen, um Aufgaben im Rahmen dieser Aktivitäten möglichst erfolgreich abzuschließen (Hand/Gresalfi 2015:

191). Im Mittelpunkt stehen dabei die Handelnden und ihre Beziehung zu sich selbst sowie zu anderen Beteiligten. Nicht zu vernachlässigen ist die emotionale Komponente, die sich durch ein Gefühl der Vollendung und des Geschafft-Habens einstellt.

Die Bezeichnung ‚economy of accomplishment‘ ist mir bisher nur bei David Golumbia (2009) begegnet. In seinem Aufsatz beschäftigt er sich mit verschiedenen Perspektiven auf ‚Spiel‘⁹⁷ anhand der theoretischen Ansätze von Jacques Derrida und Roger Caillois. Golumbia geht unter anderem der Frage nach, was die Tätigkeit des Spielens im Kontext digitaler Spiele kennzeichnet. Die erwähnten ‚economies of accomplishment‘ werden von ihm nicht genauer erläutert. Jedoch wird klar, dass sie die Handlungsmöglichkeiten der Spielerinnen im Spiel maßgeblich mitbestimmen, indem sie die Interaktionen mit anderen Spielern oder Figuren im Spiel einschränken und das Spiel strukturieren (ebd.: 187). Darüber hinaus benutzt Golumbia den Begriff ‚Accomplishment‘ im Zusammenhang mit drei Aspekten: Erstens bezieht sich Accomplishment auf den Zugewinn von Spielerfahrung durch das Spielen (z. B. in Form von Erfahrungspunkten; ebd.: 188). Zweitens beinhaltet Accomplishment die Verbesserung der Spielfertigkeiten (in Form von *leveling-up*; ebd.). Drittens ist Accomplishment mit dem Gefühl von Freude und Befriedigung verbunden, das sich angesichts der Erfüllung von Aufgaben und Erfolgen bei den Spielern einstellt (ebd.: 192). Ich möchte nun aufzeigen, wie die von Golumbia (2009) aufgeworfenen und die aus den Begriffsdefinitionen herausgearbeiteten Aspekte mit Blick auf die Spielpraktiken in Wimmelbildspielen zur Anwendung kommen.

Accomplishing Playbor

Aus den Forenbeiträgen und Spielebewertungen wird ersichtlich, dass das Spiel *Cursed Fates* in der Freizeit zur Entspannung und zum Zeitvertreib gespielt wird:

⁹⁷ Da es im Englischen sowohl *play* als auch *game* gibt, werden die konzeptuellen Unterschiede sowohl bei Übersetzungen als auch bei spieltheoretischen Auseinandersetzungen besonders relevant, was Golumbia hervorragend darlegt.

For relaxation after work perfectly (miranda90 2013).

Just the game for passing time in a pleasant relaxed way (cecilmo 2013).

I play these while watching tv at night (lville1 2014).

I'm stuck home playing games because I'm sick (mostly_nameless 2013).

Einige Spielerinnen schreiben, dass sie das Spiel über mehrere Tage verteilt gespielt haben, andere berichten, dass sie bis zu sieben Stunden an einem Tag benötigten, um das Spiel zu beenden. Ein wichtiger Aspekt des Spielens liegt laut Johan Huizinga (1956: 34; Herv. i. O.) in dem „*Gefühl der Spannung und Freude*“, das beim Spielen entsteht. Da die Erzählung des Spiels *Cursed Fates* einerseits den unterhaltsamen Genrekonventionen des Gruselromans folgt und das Spiel andererseits keine Strafen beinhaltet, sondern in hohem Umfang positives Feedback gibt, wird eine solche Spielerfahrung „der Spannung und Freude“ angestrebt. Zwar fordert das Spiel von der Spielerin ein gewisses Maß an Konzentration, Auffassungs- und Kombinationsvermögen, setzt aber keine Zeitlimits, was eine entspannte Spielatmosphäre schafft. Der hinterlegte Soundtrack, der klanglich von Piano- und Harfentönen dominiert wird, vermag beides zu kommunizieren. Obwohl sich das Spiel aus mehreren Komponenten zusammensetzt (Start- und Ladebildschirm, Menübereich, Wimmelbildszenen, Cut Scenes, Dialogszenen etc.) besteht sein ‚Kern‘ aus einer ganzen Reihe von Einzel- und Teilaufgaben (Gegenstände finden, Rätsel lösen etc.), die erneut in Unteraufgaben untergliedert sind, insgesamt aber zur Lösung einer oder mehrerer übergeordneter Aufgaben führen. Das Spiel ist also eine systematisierte Ansammlung von Arbeitspaketen, die für die Spielerin vorab geschnürt wurden. Die folgende Grafik (Abb. 14) versucht, diesen Aufbau und das Ineinandergreifen dieser das Spiel strukturierenden Aufgaben und Teilaufgaben abzubilden.

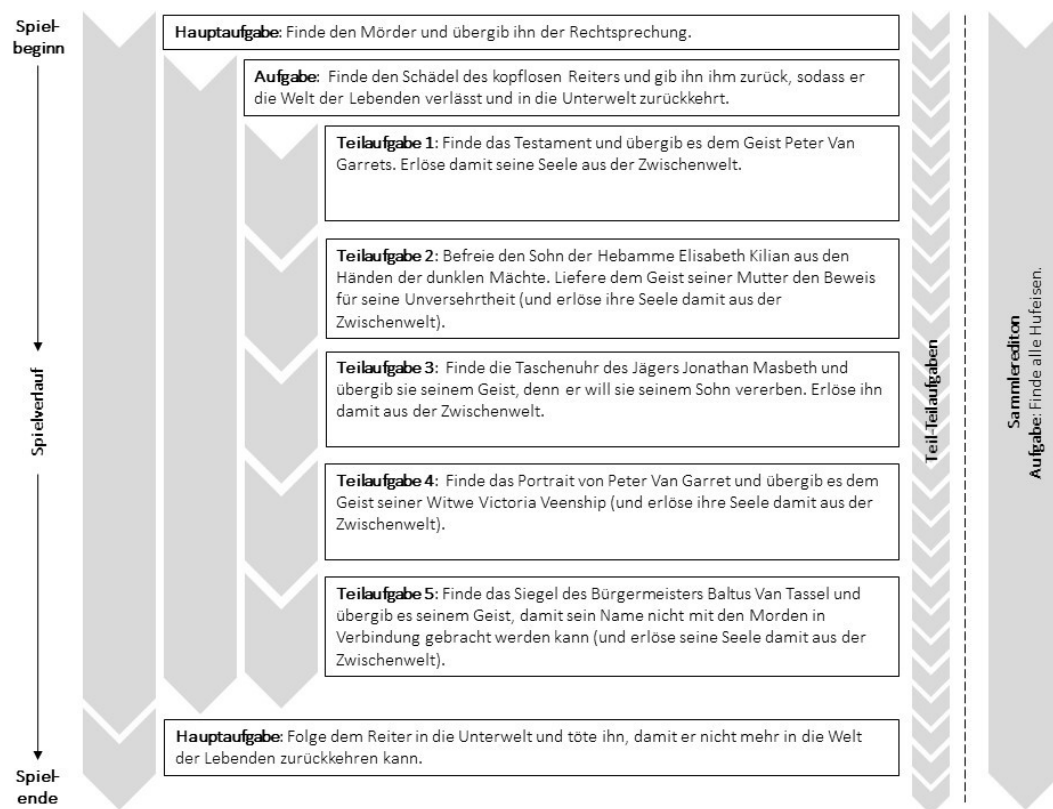


Abbildung 14: Aufgaben im Spiel *Cursed Fates* (Collector's Edition)

Das Erledigen dieser Aufgaben ist in die Adaption der Sleepy-Hollow-Legende verpackt bzw. eingepasst. Beim Lesen der Bewertungen des Spiels entsteht aber der Eindruck, dass die Inhalte der Erzählung lediglich Beiwerk sind, denn die Auseinandersetzung mit der Erzählung seitens der Spieler beschränkt sich hauptsächlich auf die *Qualität* ihrer Umsetzung für das Spiel:

I believe it's a good adaptaion of the Tim Burtan's ‚Sleepy Hollow‘ (NAVEMAN3 2013).

This is an excellent adaptation of Sleepy Hollow, that I really enjoyed completing. [...] I loved the film and I really like this game too (ChristinaX9 2013).

It captures the spooky feel of the Burton film well with plenty of barren tree branches, moonlit forest lanes and quaint village buildings (Johnson 2013).

It has excellent graphics, follows the Headless Horseman legend well in an interesting and creepy story (EHinSF 2013).

In der Tat macht Golumbia darauf aufmerksam: „Few people play computer games for their narrative richness or for their resemblance to the complex human events at the representation of which novels, films, and even television have always been adept“ (Golumbia 2009: 186). Obwohl dies sicher nicht per se für alle Spielerinnen veranschlagt werden kann, stützen die Beiträge in den Foren und auf den Webseiten diese Beobachtung jedoch. Denn in den Beiträgen finden sich sehr selten Äußerungen, die auf etwas anderes als Grafik, Preis, Schwierigkeitsgrad u. ä. eingehen. Solche Kommentare sind mitunter kryptisch und oberflächlich gehalten. Die folgenden drei Beiträge sind die ‚tiefeschürfendsten‘, die ich finden konnte:

Really entertaining and thought provoking (kathy martin 2014).

The story is important to me, but the story got lost with all of the HOS [hidden object scenes]/puzzles. You meet ghosts who ask you to do them a favor so their souls can rest. You have a fire to put out, but before you can put it out, there are several HOS and puzzles, plus a lot of back and forth traveling. You are asked to hurry, so you can save lives, but again, you're too busy doing HOS and puzzles. Those lives are lost (IdahoForever 2013).

After seeing the crow being shot at with a slingshot, I lost interest in this game and would not consider buying it. There is enough violence in the world without encouraging children to become animal abusers. The creators need to be more responsible and compassionate towards animals depicted in games. There is no reason to shoot at or abuse them in any manner (5551212 2013).

Wenn also die Reichhaltigkeit der Inhalte und die Auseinandersetzung mit der Erzählung nicht im Vordergrund stehen, stellt sich die Frage, was das Spiel den Spielern bietet.⁹⁸ Für Caillois (1958) ist der Wettkampf (*agon*) ein elementarer Bestandteil von Spielen. Auch Huizinga schreibt:

Am engsten mit dem Spiel verbunden ist der Begriff des Gewinnens. Beim Spiel des einzelnen heißt das Erreichen des Spielziels noch nicht Gewinnen. Dieser Begriff stellt sich erst ein, wenn man gegen einen anderen spielt. [...] Gewinnen heißt: „im Ausgang eines Spiels sich als den Überlegenen erweisen“ (Huizinga 1956: 55).

Da Wimmelbildspiele im Einzelspielermodus und ohne Zeitlimit gespielt werden, gibt es keinen Gegenspieler. Das heißt, dass das Spiel im Sinne Huizingas nicht gewonnen werden kann. Der Spielverlauf ist größtenteils vorgeschrieben (pre-scripted) und linear aufgebaut.⁹⁹ Dieses Design erlaubt dem Spieler keinen Freiraum, was den Ausgang des Spiels betrifft. Das bedeutet, dass die Spielerin gegenüber dem Spiel nie als die Überlegene hervorgehen kann.¹⁰⁰ Nach der Erledigung der Hauptaufgabe ist das Spiel zwar abgeschlossen, aber nicht gewonnen. Unabhängig davon, ob dieser Umstand den Spielerinnen bewusst ist oder nicht, beziehen sie sich in den Foren und Webseiten lediglich darauf, Puzzleteile, Trophäen oder Auszeichnungen gewonnen zu haben. Nicht ein einziges Mal ist vom Gewinnen des Spiels die Rede. Das Ziel des Spiels ist es also, es durchzuspielen und es zu beenden: „The player pursues something like what a consumer of genre fiction pursues, namely knowledge of the complete future extent of the narrative and its details“ (Golumbia 2009: 186). Das Erreichen des Spielendes ist

⁹⁸ Um die Beziehungen zu fassen, die zwischen dem Spiel und den Spielern entstehen, wird häufig auf das Konzept der Affordances (*affordances*) zurückgegriffen. Es geht dabei primär um die Bedürfnisbefriedigung durch den Gebrauch eines Objektes, wobei nicht allein das Ergebnis der Interaktion mit dem Objekt zählt, sondern das, was der Gebrauch suggeriert oder welche Möglichkeiten er offeriert (Hopkins 2016: 3). Beispielsweise kann ein digitales Spiel dem Spieler die Möglichkeit bieten, sich durch die Interaktion mit dem Spiel als kompetent zu erleben.

⁹⁹ Man spricht hier von einem sog. String of Pearls-Design, bei dem Spielbereiche nacheinander angeordnet und miteinander verbunden werden. Aufbau und Ablauf der Spielhandlungen sind streng kontrolliert, obwohl es auch Bereiche gibt, die mehr Spielraum erlauben. Der Großteil der Ereignisse im Spiel kann aber nur in einer genau vorgegebenen Reihenfolge ausgelöst werden.

¹⁰⁰ Da die meisten Geschichten, die die Spiele erzählen, ein Happy End bereithalten, wird der Sieg eher auf der narrativen Ebene des Spiels inszeniert.

laut Golumbia (2009: 186) paradoxerweise dann also auch kein *Zugewinn*, sondern sogar ein Verlust, da das Spiel auf diese Weise seinen Nutzen verliert: Der Spannungsbogen wurde aufgelöst, der Ausgang der Geschichte ist bekannt. Entsprechend bedauern die Spieler das Ende des Spiels: „I only wish the game were longer“ (EHinSF 2013), „I did not want this game to end“ (Blackie110 2013).

Wenn also weder die Auseinandersetzung mit den Inhalten der Geschichte noch die Aussicht auf einen intellektuellen Zugewinn oder auf das Gewinnen des Spiels relevant sind, was macht dann den Wunsch zu spielen aus? An dieser Stelle greifen die Ökonomien des Accomplishments, denn diese Infrastrukturen stellen das Streben nach Aufgabenerfüllung, Vervollständigung und Abschluss als treibenden Faktor in den Mittelpunkt. Leistung und Erfolg werden belohnt und führen zu positiven Gefühlen. In *Cursed Fates* werden die Spielerinnen, wie bereits im vorherigen Kapitel besprochen, für das Finden von Gegenständen gelobt. Außerdem erhalten sie Auszeichnungen, wenn sie vorgegebene Spielziele und Achievements erfüllen.



Abbildung 15: Auszeichnungen in *Cursed Fates* (Screenshot)



Abbildung 16: Auszeichnung für schnelles Auffinden von Objekten in *Cursed Fates* (Screenshot)

Dazu zählen unter anderem Auszeichnungen für das schnelle Auffinden von Objekten durch eine begrenzte Anzahl von Klicks oder der Verzicht auf den Hinweisbutton beim Spielen der Rätsel. In einer Vitrine werden diese Auszeichnungen und Erfolge dem Spieler präsentiert und vergegenwärtigt (Abb. 15 und 16).

Das Gefühl der Aufgabenerfüllung, der Leistung und Bewältigung, das sich in diesen Achievements manifestiert, scheinen einige Spielerinnen sehr zu schätzen, ja sogar zu brauchen. Es bildet für einige den erforderlichen Anreiz schlechthin:

I also like that there is achievements and trophies, and that you collect golden horseshoes along the way gives it more of a ‚need to play‘ feel (timtim135 2013).

A game having collectibles and achievements and all of that jazz (in addition to being a fun game), makes me much more likely to purchase the CE [Collector's Edition]. (Imberis 2013). Die Sammleredition bietet zudem die Möglichkeit, in den Spielszenen versteckte Hufeisen zu finden und diese gegen Gegenstände, die als Trophäen betitelt werden, einzutauschen.¹⁰¹ Als Siegeszeichen und Symbol des Triumphs legt der Begriff ‚Trophäe‘ wiederum den Aspekt des Gewinnens nahe. Dass dies in Bezug auf das Spiel im klassischen Sinne nicht möglich ist, habe ich bereits erklärt. Die im Spiel vorkommenden Trophäen sind also auch keine Zeichen des Sieges, sondern Konsumgüter, die der Spieler im Tausch für die Früchte der eigenen (Sammler-) Arbeit ersteht.¹⁰² Dies geschieht auf einem Screen, den der/die Spieler/in s_sgs (2013) als „store“ bezeichnet,¹⁰³ womit der Kauf als Erwerb von Konsumgütern durch den Lohn für die aufgebrauchte Arbeitskraft in den Mittelpunkt rückt. Diese Gegenstände sind für das Spielen des Spiels nicht erforderlich und beeinflussen es in keiner Weise. Die Spieler belohnen sich also selbst durch den Kauf von (überflüssigen) Gütern. Sie kaufen sie, nicht weil sie sie benötigen, sondern weil sie die Mittel dazu haben und die erarbeitete Währung schnell und einfach in eine positive Konsumerfahrung getauscht werden kann.

¹⁰¹ Der Begriff der Sammleredition oder Collector's Edition wird damit im Grunde pervertiert, weil er sich nicht auf eine limitierte oder exklusive Version eines Spiels bezieht. Stattdessen bietet das Spiel in der teureren Sammleredition zusätzliche Sammelaufgaben.

¹⁰² Janice Denegri-Knott und Mike Molesworth (2010) bezeichnen diese Art von *In-game*-Konsum als „digital virtual consumption“. Sie unterscheiden diese Konsumform von imaginiertem und virtuellem Konsum, denn das Konsumobjekt wird hier „experienced as owned and used within the parameters of specific digital virtual spaces“ (ebd.: 109–110). In *Cursed Fates* verbleiben die erstandenen Güter im Detektivbüro, das im Spiel angelegt ist.

¹⁰³ „DETECTIVE STORE: I don't get the ‚stores‘ that are being put in games now, but the horseshoes could be spent on items to furnish a detective's office including a Beagle, desk, and painting“ (s_sgs 2013).

Sei es, um den Mechanismus der Knappheit der Waren zu implementieren oder sei es das Versäumnis der Designer, die gesammelten Hufeisen reichen jedenfalls nicht aus, alle der angepriesenen Trophäen zu erwerben. Es ist daher nicht verwunderlich, dass sich einige Spielerinnen um die Früchte ihrer Anstrengungen und um ihr vom Spiel suggeriertes Recht auf Konsum betrogen fühlen:

I found them [the horseshoes] a bit tricky to find, and in the end I can't buy all the items I need (Mrs_Kim 2013).

Still though I worked hard on find them [the horseshoes] and got a bit upset that I didn't get to buy all the items (NAVEMAN3 2013).

There's only 73 horseshoes in the game, but in order to buy all the items in the shop, you need at LEAST 121. I started counting to see if I needed to find ALL the horseshoes to get everything, and was disappointed to see that you're not even able to buy everything even if you DO find every one! (I stopped counting around 121, might even be a bit more you need for everything) (blueeyedgirl1301 2013).

Abgesehen vom Wunsch nach Perfektion und Vervollständigung, der insbesondere im letzten Post deutlich wird, springt beim Lesen der Spielerkommentare ins Auge, dass die Spielerinnen nach sinnvoller, zielgerichteter Beschäftigung im Spiel suchen, nach dem Erledigen und Abarbeiten von Aufgaben:

... it kept me busy for hours (Reaper 2014).

Wir haben auch in diesem Spiel von Anfang an jede Menge Aufgaben, die zum Teil richtig gut ausgedacht sind (DoroFee 2013).

... besonders die ersten drei Kapitel sind relativ ‚straight‘ abzuarbeiten (Kadoffe 2013).

... wir können uns Auszeichnungen erarbeiten (majageorg 2013).

Hier kann erneut das Argument angeführt werden, dass der restriktive Aufbau und die lineare Struktur des Spiels dies von der Spielerin verlangen, denn bestimmte Gegenstände müssen gefunden werden, um in den nächsten Spielabschnitt zu gelangen. Zentrale Aufgaben können nicht übersprungen werden. Zusätzlich führt das Spielnarra-

tiv Elemente ein, die die Spielerin emotional unter Druck setzen, indem z. B. ein Mord verhindert werden muss. Deutlich wird das am bereits zitierten Beitrag von IdahoForever (2013), die schreibt: „[y]ou are asked to hurry, so you can save lives“, dann allerdings durch Rätsel, Wimmelbildszenen und viel Hin- und Hergelaufe davon abgehalten wird. Automatisch versucht der Spieler beim Suchen, Rätseln und Lösen effektiv, zeitsparend und zielgerichtet vorzugehen. Hier sei noch einmal an den Beitrag von WaltzingFish (2017) erinnert, der es Freude bereitet, eine spezifische Spieltaktik umzusetzen. Um die gestellten Aufträge gezielt abarbeiten zu können, gibt es in einigen Spielen nicht nur ins Spiel integrierte To-Do-Listen, sondern auch interaktive Karten, auf denen den Spielerinnen angezeigt wird, wo unerledigte Aufgaben auf sie warten. Zu diesem Ort kann der Spieler dann direkt ‚springen‘.

In den Kommentaren finden sich daher auch Äußerungen zum Durchqueren des virtuellen Spielraumes auf diese Weise wieder, denn *Cursed Fates* bietet den Spielern keine solche Karte. Einige kritisieren daher das kartenlos-ineffiziente „going back and forth“ (feenix2011 2013) und „awful lot of running around“ (Cobweb55 2013), während andere versichern, man könne die Szenen auch ohne Karte erledigen („finish up some scenes“, puppydogtails 2013). Der latente Leistungsdruck, der Wunsch nach Erledigung, Abarbeiten und Abhaken, der durch die schiere Akkumulation von kleinen Aufgaben entsteht, findet sich auch in meinen Spielerfahrungen wieder. Bei der Analyse meiner eigenen Kommentare zum Spielgeschehen fällt der sehr häufige Gebrauch der Modalverben ‚müssen‘, ‚sollen‘ und ‚können‘ auf, die Notwendigkeiten und Möglichkeiten ausdrücken und somit Handlungsbedingungen zum Ausdruck bringen. Diese Notwendigkeiten und Bedingungen werden vom Spiel vorgegeben und müssen ausgeschöpft bzw. erfüllt werden, um weiterzukommen und letztlich das Spiel zu beenden.

Also im Moment weiß ich nicht, was man hier tun soll.^a

Was soll ich mit dem Stiel machen?^b

Und jetzt muss ich noch den Schlüssel finden.^c

... hier kann ich erstmal nichts weiter machen.^b ¹⁰⁴

¹⁰⁴ Während des Spielens habe ich diese Spieleinheiten kommentiert, aufgenommen und anschließend transkribiert (a: Session *Haunted Hotel: Silent Waters* vom 26.11.2016; b: Session *Cursed Fates: The Headless Horseman* vom 19.11.2016; c: *Cursed Fates: The Headless Horseman* vom 09.06.2015).

Neben dem generellen Abarbeiten und Erledigen von Aufgaben steht das Ein- und Aufsammeln von Gegenständen als ganz konkrete Aktivität im Zentrum des Spiels. Damit einher gehen das Anwenden und Benutzen der gesammelten Gegenstände. In der virtuellen Welt des Spiels ist der Spieler also immer beschäftigt und produktiv, macht Fortschritte und wird für seine Mühen belohnt. An dieser Stelle ist die Frage angebracht, inwiefern nach all den genannten Punkten hier überhaupt noch von einem Spiel die Rede sein kann, wenn das, was die Spieler tun, wenn sie spielen, doch eher an Arbeit erinnert. Offensichtlich lassen sich beide Bereiche im digitalen Spiel implementieren und sind so eng miteinander verwoben, dass es schwer fällt, sie voneinander zu trennen.

Brian Sutton-Smith attestiert der (westlichen) Gesellschaft eine ethnozentrische Obsession für die Trennung von Arbeit und Spiel (1997: 186). Die beiden Bereiche sind sich zwar strukturell ähnlich, schreibt er unter Bezug auf Mihaly Csikszentmihalyi (1992), jedoch unterscheiden sich die strukturgebenden Regeln: „there are so many institutional, spatial, action-oriented, person-interactive, and temporal ways in which the grammars of work and play seem to be quite different“ (Sutton-Smith 1997: 186). Huizinga erkennt vor allem sprachliche Bemühungen, Spiel vom Nicht-Spiel abzugrenzen, indem gemeinhin der ‚Ernst‘ dem Spiel gegenübergestellt wird (Huizinga 1956: 50). Auch wenn Huizinga zugesteht, dass Mühe und Eifer Bestandteile von Spiel sein können (ebd.), lässt sich an dieser Stelle ableiten, dass Spaß das Gegenteil von Ernst ist und demnach der Sphäre des Spiels zugeordnet werden kann. Laut Golumbia ist ‚Spaß‘ allein aber kein überzeugendes Merkmal dafür, dass man tatsächlich spielt, denn letztlich bereiten „many other computer-based activities, such as programming itself, web design, graphic design“ den Nutzerinnen auch Spaß, obwohl sie nicht als Spiele bezeichnet werden (Golumbia 2009: 191). Er hält fest:

What emerges as a hidden truth of computer gaming [...] is the human pleasure taken in the completing of activities with closure and with hierarchical means of task measurement. Again, this kind of pleasure certainly existed before computers, but it has become an overriding emotional experience for many in society only with the widespread use of computers. A great deal of the pleasure users get from WoW [World of Warcraft] or

Half-Life, as from Excel or Photoshop, is a digital sense of task completion and measurable accomplishment, even if that accomplishment only roughly translates into what we may otherwise consider intellectual, physical, or social goal-attainment (Golumbia 2009: 191–192).

An der Oberfläche der Hidden Object Games manifestiert sich also die „hidden truth“ des „labor of fun“ (Yee 2006, 2014) oder „playbour“ (Kücklich 2005), die Hybridisierung der Beziehung zwischen Arbeit und Spiel (ebd.). Eine ähnliche Mischform, in der Arbeit und Spiel verschmelzen, wird als Gamification bezeichnet. Dabei handelt es sich um die Einführung von spielerischen Elementen in verschiedene Tätigkeiten und Praktiken, Geschäftsmodelle und Organisationen (s. z. B. Walz/ Deterding 2014). Im hier untersuchten Fall kommt eher das Gegenteil zum Tragen, da Elemente des Arbeitens und der Leistung in das Spiel integriert werden. Sprachlich noch weniger elegant als Gamification, aber eben am anderen Ende des Spektrums, könnte man daher von ‚Workification‘ sprechen (Rauch 2016a–d).¹⁰⁵

Workification bringt den sog. ‚grind‘ bzw. das ‚grinding‘ ins Spiel, die Schinderei. Durch die kontinuierliche Wiederholung immergleicher Tätigkeiten wird ein bestimmtes Spielziel erreicht. Nicht selten beginnt der Drill danach von neuem. In den Wimmelbildspielen ist es das ständige Suchen, Finden und Kombinieren von Gegenständen, das diesem Muster entspricht und am prägnantesten in den Wimmelbildszenen hervortritt. Hier müssen Listen mit Gegenständen abgearbeitet werden (Abb. 2, Abb. 12 und Abb. 17), was recht stumpf daherkommen kann, insbesondere dann, wenn sich mehrere dieser Suchszenen in kurzen Abständen aneinanderreihen. Beispielsweise müssen im Spiel *Cursed Fates* insgesamt 30 Wimmelbildszenen gespielt werden (ohne das Bonuskapitel). Pro Szene gilt es ca. 15 Objekte zu finden, sodass der Spieler am Ende auf eine Gesamtanzahl von rund 450 gefundenen Objekten kommt. Der Effekt von Workification ist, dass sich Spielen wie Arbeiten anfühlen kann, dass Menschen ihre Freizeit¹⁰⁶

¹⁰⁵ Der Begriff ist bisher weder häufig gebraucht noch gibt es nach meiner Kenntnis dazu wissenschaftliche Untersuchungen. Eron Rauch (2016a–d) widmet ihm vier längere Blogbeiträge, um die Beziehung zwischen Freizeit und ‚Workaholismus‘ in digitalen Spielen zu reflektieren.

¹⁰⁶ Auch ließe sich hier mit Theodor W. Adorno (1969) andocken, der in seinem Aufsatz zur Freizeit darlegt, dass Arbeit und Freizeit nicht voneinander zu trennen sind, weil die in der Freizeit stattfindende Regeneration letztlich der Verbesserung der Leistungsfähigkeit am Arbeitsplatz dienen soll. Freizeit ist

damit verbringen, erneut Vorgaben zu erfüllen und Aufgaben abzuarbeiten – mit dem Ergebnis, dass die im Spiel erarbeiteten virtuell-digitalen Trophäen und Auszeichnungen lediglich symbolische Formen annehmen und den Spielern am Ende doch nicht gehören.¹⁰⁷ Dies ist jedoch keine produktive Arbeit, sondern „Pseudo-Aktivität“ (Adorno 1969: 64).¹⁰⁸ In Baudrillards Worten haben wir es hier stattdessen mit der „Reproduktion der *Arbeitsanweisung*“ zu tun (Baudrillard 2011: 25; Herv. i. O.): konkrete Aufträge zur Sicherung eines reibungslosen Spielablaufes, kontrolliert durch die Regeln des Spiels.

Die Schwachpunkte dieses Arguments liegen in der Definition von Arbeit und Spiel.¹⁰⁹ Abgesehen davon, dass sich diese beiden Konzepte beständig mit den sozialen Praktiken der Menschen gewandelt haben, kann zudem hinterfragt werden, inwiefern die von Sutton-Smith (1997: 186) angeführten Grammatiken von Arbeit und Spiel ebenfalls in Auflösung begriffen sind. An meinen Ausführungen deutet sich aber bereits an, dass ‚emotional labor‘, ‚free labor‘ und ‚playbor‘ die Grundlagen für die Kapitalisierung der diversen Aktivitäten der Spielerinnen bilden.

Dennoch werden Spiele von vielen Menschen als Unterhaltungsangebote angenommen, um Spaß zu haben, um dem Alltag zu entkommen, sich abzulenken oder geistigen

daher die Fortsetzung der Arbeit, die aber nicht produktiv ist, weil sie nur Überflüssiges schafft (ebd. 63–64). Adorno (1969: 64) spricht in diesem Kontext von „illusionäre[n] Betätigungen“ und „Ersatzbefriedigungen“, die über die Monotonie und Beschränkungen des Immergleichen hinweg täuschen sollen. Auf diese Weise ist „die überflüssige und sinnlose Tätigkeit in der Freizeit [...] gesellschaftlich integriert“ (ebd.: 63).

¹⁰⁷ Graeme Kirkpatrick, Ewa Mazierska und Lars Kristensen (2016) sprechen davon, dass diese Praktiken und Verfahren die Realitäten eines kapitalistisch eingebetteten Arbeitslebens nicht nur abbilden, sondern auch darauf vorbereiten, „involving people personally and drawing directly on their most creative faculties yet denying them ownership of or real control over the results“ (ebd.: 127; ähnlich auch Golumbia 2009: 194).

¹⁰⁸ Dennoch sind die Folgen solcher Aktivitäten nicht zu unterschätzen, da sie zu Spielsucht, Burnout und Abhängigkeitsverhältnissen führen können. Zahlreiche Beispiele dafür finden sich bei Nick Yee (2014) im Kapitel „The Labor of Fun“. Problematisch ist dabei tatsächlich die Ähnlichkeit der Spielziele und -arrangements mit kapitalistischen Strukturen, denn wie Kirkpatrick, Mazierska und Kristensen (2016: 125) schreiben, „capitalism has no defined goal; it can proceed indefinitely, accumulating and dispossessing more and more on the way. At best or worst it can achieve the state of delirium, as represented by popular myth of the exhausted gamer who cannot stop playing, even to eat.“

¹⁰⁹ Diskutiert wird dies z. B. von Rey (2014: 285) in seinem kritischen Beitrag zu Gamification, u. a. mit Bezug auf Marx und Herbert Marcuse, Huizinga und Caillois, während sich Kirkpatrick/Mazierska/Kristensen (2016: 127) in ihren Erläuterungen zum Verhältnis zwischen Spiel und Arbeit hauptsächlich auf Marx beziehen.

Herausforderungen zu stellen. Dies ist laut Marshall McLuhan (1994: 238) möglich, gerade weil sie Aspekte alltäglicher Arbeitserfahrungen beinhalten und widerspiegeln: „For fun or games to be welcome, they must convey an echo of workaday life.“ Mit Blick auf die eben thematisierten Charakteristika digitaler Spiele, einer Mischung aus Gouvernamentalität, freien Entscheidungsmöglichkeiten und Risikomanagement, hält Andrew Baerg (2009) dagegen fest: „the digital game may not necessarily be relieving daily pressure, but entrenching subjects within a neoliberal ideology“ (ebd.: 125, ähnlich Kirkpatrick/Mazierska/Kristensen 2016: 127). Das zeigt sich am Wunsch der Spieler nach Aufgabenerfüllung, Zielerreichung und dem Gefühl, etwas geleistet zu haben. Diese Bedürfnisse werden aber nur punktuell und vorübergehend im einzelnen Spiel befriedigt, um die Spieler dazu anzuregen, weitere Spiele zu kaufen, denn es gibt immer etwas zu tun/spielen, wie das Motto von Big Fish Games „A new game everyday“ suggeriert. Das Streben nach Leistung, Erfüllung von Aufgaben und Vervollständigung führt dann dazu, dass die Spieler weitere Spiele spielen, testen und bewerten. Die Tatsache, dass diese Aufgaben niemals wirklich abgeschlossen sind, erleichtert die Einbindung dieser Aktivitäten in ein System, das wiederum der Vermarktung der Spiele dient. „Postmodern consumer culture [...] converts play into the engine of insatiable consumption, which drives the economy without leading to personal fulfillment“ (Oriard 1991: 484). Zum Zweck der anhaltenden Befriedigung dieses Bedürfnisses nach Accomplishment erfolgt die massenhafte Produktion der Spiele, denn ihr Konsum verstärkt gleichzeitig erneut das Bedürfnis nach Erfüllung. Verkauft wird das gute Gefühl, etwas erledigt, abgeschlossen, beendet zu haben und das Spiel wird zur „Dienstleistung“ (Baudrillard 2007: 216). Die Wimmelbildspiele offenbaren sich als Ausdruck des Feststeckens im Immergleichen (Adorno 1969), als kontinuierliche und unproduktive Wiederholung immergleicher Tätigkeiten.

Schwellenzustände und Grenzsicherung

Ich möchte mich nun der Frage zuwenden, wie die eben dargelegten Muster der Aufgabenerfüllung und Bedürfnisbefriedigung thematisch angebunden werden. Hierfür möchte ich die Aufmerksamkeit noch einmal auf Abbildung 14 zu den Aufgaben im Spiel lenken. Schaut man sich die Zielstellungen dieser Aufgaben an, geht es nur

oberflächlich um das Stoppen von Unrecht und die Auflösung moralischer Spannungen. Wesentlich zentraler sind die daran geknüpfte Überwindung von Schwellenzuständen sowie die Wiederherstellung und Sicherung von Grenzen zwischen Lebenden und Toten. Beide Punkte verweisen auf Übergangsriten, deren theoretische Grundlagen nun mit einigen Beispielen aus dem Spiel verknüpft werden sollen.

Nach Arnold van Gennep (2005) durchläuft jeder Mensch im Laufe seines Lebens transitorische Momente, die an bestimmte Ereignisse geknüpft sind (z. B. Geburt, Pubertät, Hochzeit, der Eintritt in religiöse oder politische Ämter und selbstverständlich auch der Tod). Übergangsriten begleiten und kontrollieren solche Übergänge von einem Zustand zum anderen. Diese Riten weisen eine dreiphasige Struktur auf: Separation bzw. Trennung, Umwandlung bzw. Transformation und Angliederung. Beim Vollzug dieser Rituale können symbolisch Grenzen überwunden werden (z. B. Räume, Schwellen, Ein- und Ausgänge etc.). Die mittlere Phase wird als liminale, transzendente oder marginale Phase bezeichnet, da sich das Individuum zu diesem Zeitpunkt physisch oder symbolisch außerhalb der Gesellschaft befindet und somit sozialer Verortung und Einordnung entzogen wird. In der Folge haftet den sich in dieser Phase befindlichen Individuen etwas Gefährliches und Unreines an (Turner 1970: 97; Müller 1987: 16). Dieses Unbehagen angesichts des rituell Unreinen wird für das Spiel *Cursed Fates* dienstbar gemacht, denn die Aufgaben im Spiel drehen sich um die Überwindung bzw. Beseitigung dieser Schwellenzustände. Die Überwindung des Liminalen ist im Spiel daher positiv besetzt und wird belohnt. Spielziel ist die Wiederherstellung von Gleichgewicht, Harmonie und symbolischer Ordnung.

Dies zeigt sich sehr deutlich am narrativen Aufriss und der Rahmenhandlung des Spiels *Cursed Fates*: Der Antagonist im Spiel ist der kopflose Reiter, ein typischer Wiedergänger. Wiedergänger sind Untote, die aus der Welt zwischen symbolischem und physischem Tod zurückkehren und die Lebenden bedrohen. Sie sind Grenzgänger und daher per se gefährlich, da sie verschiedenen Welten angehören. Vorstellungen von Wiedergängern und lebenden Leichnamen sind sehr alt und ein weit verbreitetes Grundmotiv für menschliche Ängste. Dies liegt zum einen daran, dass diesen zurückgekehrten Toten übernatürliche Kräfte oder magische Fähigkeiten zugesprochen werden,

zum anderen liegt dies auch darin begründet, dass sie die Gemeinschaft der Lebenden meist ohne ersichtlichen Grund bedrohen.¹¹⁰

Die Handlung des Spiels will es, dass der kopflose Reiter, der schon als Lebender eine zwielichtige und gefährliche Person war, von einer Hexe aus seinem Grab in die Welt der Lebenden gerufen wird (Trennung). Er befindet sich also in einem Schwellenzustand bzw. in einer liminalen Phase, denn er hat die Community der Toten verlassen, ist aber kein Mitglied der Gemeinschaft der Lebenden. Der Spielerin kommt nun nicht nur die Aufgabe zu, den Reiter bei seinen todbringenden Aktivitäten zu stoppen, sondern – und das ist der wesentliche Teil – ihm die Rückkehr in die Unterwelt durch die Rückgabe seines Schädels zu ermöglichen. Mit der Rückkehr des Reiters in die Welt der Toten (Angliederung) ist die Gefahr weiterer Morde und genereller Unruhe durch den todbringenden Reiter gebannt und die Ordnung bis auf Weiteres wiederhergestellt. Dieses Gefühl des Accomplishments ist ausreichend für die Standardversion des Spiels, das an diesem Punkt endet. Die umfangreichere Sammleredition geht jedoch weiter, denn hier gilt es im Bonuskapitel den Reiter mittels eines Rituals endgültig zu zerstören, um ihn daran zu hindern, jemals wieder in die Welt der Lebenden zurückzukehren. Wie in Kapitel 2 erläutert, handelt es sich hier um eine Erweiterung der Burton'schen Erzählung, mit dem Ziel, eine neue Aufgabenstellung zu kreieren.

Der Reiter stirbt also strenggenommen zweimal: Beim ersten Mal durch die Übergabe des Schädels (Vervollständigung des Körpers) und seine Rückkehr in die Unterwelt (Angliederung). Im Spiel ist dies eine konkrete, sichtbare Welt, zu der der Spieler Zutritt hat. Beim zweiten Mal erfolgt der Tod durch die Zerstörung seines jenseitigen Körpers. Durch den Abschluss des erstens Schritts werden Ordnung und Sicherheit in der Welt der Lebenden wiederhergestellt und dieser Zustand anschließend im zweiten Schritt symbolisch konsolidiert. Was anhand dieses Aufbaus deutlich wird, ist die Prozesshaftigkeit des Todes, wie sie auch Robert Hertz (2004: 86) beschrieben hat: „It is only when this process [of disintegration and synthesis] is completed that society, its peace recovered, can triumph over death.“

¹¹⁰ Zum Phänomen der Wiedergänger in den populären Medien wurden ausführliche Forschungen durchgeführt, z. B. zum Vampirmythos Barber (1988), Boelderl/Mayr (1995), zur Ästhetik des Horrors u. a. Freeland (2000), zur Repräsentation von Wiedergängern Waller (2010), George/Hughes (2013), Hunt/Williamson/Lockyer (2014) und Pielak/Cohen (2017).

Das Beispiel des kopflosen Reiters in *Cursed Fates* beinhaltet auch das Motiv der Sicherung der Grenzen zwischen dem Reich der Toten und dem der Lebenden, dem ich mich nun zuwenden möchte, um diesen Aspekt des Accomplishments zu verdeutlichen. Diese prototypische Situation, die sich in der überwältigenden Mehrheit der Spiele wiederfindet, ist die, dass es Dämonen oder bösen Geistern gelungen ist, die Grenze ihrer Welt zu überschreiten und in der Welt der Lebenden Chaos zu stiften.¹¹¹ Die Motivlage der Eindringlinge ist nicht immer eindeutig, jedoch wird unmissverständlich klar, dass die von ihnen ausgehende Gefahr für die Lebenden groß und die Bedrohung virulent ist, denn die Zurückgekehrten bringen den Tod mit sich. Es handelt sich ferner um mobile Fremde, die den Lebenden generell feindlich gesinnt sind und deren Tun jeglicher rationalen Grundlage entbehrt. Um Grenzen zu etablieren und aufrecht zu erhalten, ist es erforderlich, Innen und Außen zu definieren, Ein- und Ausgänge zu kontrollieren, Regeln aufzustellen und festzulegen, wer dazu gehört und wer ausgeschlossen wird. Diese Praktiken der Trennung, des „Abgrenzen[s] und Bestrafen[s] von Überschreitungen“ zielen darauf ab, „eine ihrem Wesen nach ungeordnete Erfahrung zu systematisieren“ (Douglas 1985: 16). Die zurückgekehrten Toten stehen für das

¹¹¹ Dieses klassische Zwei-Sphären-Konzept, die Unterteilung des Lebensraums in eine Endosphäre und eine Exosphäre, kann mit Klaus Müller (1987) als „Elementarform sozialen Verhaltens“ bezeichnet werden. Die Endosphäre umfasst das Bekannte, das Vertraute und steht für Ordnung, Reinheit, Sicherheit und Stabilität (z. B. Familienhaushalte, Häuser, Siedlungen, Dörfer). Mauern, Zäune, Hecken, Wälle etc. umgeben die Endosphäre und schützen vor Verunreinigungen und Gefährdungen von außen. Die Übergänge zwischen beiden Bereichen werden durch Tore und Türen kontrolliert. Zwischen Endo- und Exosphäre liegt die Peripherie, der Grenzbereich, der bspw. Felder oder Weidegründe umfasst. Diesem Randbereich haftet bereits ein Hauch von Unreinheit an, da hier z. B. sowohl die Hinrichtungsstätten als auch die Friedhöfe zu finden waren, und wo sich die Müllhalden und in den meisten größeren Ansiedlungen heute auch die Kläranlagen befinden (ebd.: 27). Die Exosphäre bezeichnet die Fremdwelt (ebd.: 35). Dieser Bereich beinhaltet das Unbekannte, Fremdartige, Unreine, Chaotische und Gefährliche (z. B. Wald, Gewässer, Sümpfe, Hochgebirge, Wildnis; ebd.: 141), weshalb sich dort auch Hexen, Geister, Zauberer und sonstige Schreckenswesen aufhalten. Fremde und Menschen, die für längere Zeit in der Exosphäre verweilen (z. B. Reisende, Händler, Jäger, ‚Weise‘ etc.), werden einerseits als gefährlich für die Sicherheit des Innenbereichs betrachtet, sind andererseits aber zugleich mit besonderen Fähigkeiten ausgestattet, die ihr Überleben in der „Fremdwelt“ sichern (ebd.: 129; 259). Endo- und Exosphäre sind einander „Antiwelten“ (ebd.: 141), die in einer Wechselbeziehung zueinander stehen. Das Geschehen in der einen Sphäre beeinflusst also die andere gleichsam mit. Dieser Dualismus ermöglicht eine „*antithetische Orientierung*“ (ebd.: 260; Herv. i. O.), die auf entgegengesetzten Bewertungssystemen beruht (innen = positiv, außen = negativ; ebd.: 269) und zu ethnozentrischen Perspektiven führt. Weitere Beispiele für dieses dualistische Aufteilungsmuster sind Himmel und Hölle sowie Oberwelt und Unterwelt, die gleichsam für transzendente Sphären der Unsterblichkeit stehen und folglich von den Ahnen und den Göttern bewohnt werden (ebd.: 141).

Chaotische. Diesem Chaos müssen Rituale gegenübergestellt werden, um Ordnung zu schaffen, denn eine Sicherung der Grenzen bedeutet Frieden für die Toten, insbesondere aber Ruhe für die Lebenden.

Wie ich bereits im vorhergehenden Kapitel gezeigt habe, werden in den Spielen mehrfach Verstöße gegen die Ordnung und die angrenzenden Tabus inszeniert, um Aufmerksamkeit zu schaffen. Vor dem Hintergrund des Accomplishments werden den Spielerinnen nun Aufgaben erteilt, die als grenzsichernde Aktivitäten verpackt sind und auf die Wiederherstellung von Ordnung abzielen. Dies wird am obigen Beispiel des Umgangs mit dem kopflosen Reiter in *Cursed Fates* deutlich. Das Prinzip wird aber auch in zahlreichen anderen Wimmelbildspielen genutzt. Im folgenden Ausschnitt wird der Spieler von einem NPC angewiesen, einen Dämon zu vernichten, der auf dem Gelände eines Friedhofes sein Unwesen treibt:

This demon has long been trying to breach our borders. I must uphold the balance between our worlds. I cannot force it away – that task falls to you. Follow the demon and defeat it before it finds a way out [of the cemetery] (*Redemption Cemetery: Salvation of the Lost* (2013)).

Neben dem Friedhof ist auch der Turm ein Ort des Liminalen und daher prädestiniert für Grenzübertritte, wie der nächste Auszug deutlich macht, der aus dem Spiel *The Other Side: Tower of Souls* (2014) stammt. Hier obliegt es der Spielerin, die Tore zur ‚anderen Seite‘ zu verschließen und die Welt der Lebenden vor dem Ansturm der Toten zu schützen:

... Two alchemists living in a tower opened gates to the other side in the hope of expanding human knowledge. But their discovery came with a price. They didn't know the dead, which lived in the realm beyond the gates, wished to return to the world of the people. The alchemists paid a terrible price to prevent those terrible things from penetrating our world: they gave their lives to protect ours. One of the builders of the tower sacrificed himself and sealed the gates with his own soul. However, in time, his soul could no longer hold back the onslaught of the dead. More and more sacrifices were needed to keep the gates sealed (Intro von *The Other Side: Tower of Souls*).

In *The Living and the Undead* untersucht Gregory Waller (2010) Vampir- und Zombiefilme und stellt u. a. fest, dass Untote – vor allem wenn sie in Massen auftreten – als bedrohliche Andere fungieren (Waller 2010: xii), die die Gesellschaft herausfordern und gefährden. Dabei besteht die von ihnen ausgehende Gefahr darin, dass sie eine neue Ordnung etablieren könnten. Dieses Bedrohungsmotiv ist über Genres und Medien hinweg so beständig wie flexibel, denn es ist Kern unzähliger Geschichten, die Lebende, Tote und Untote involvieren (ebd.: 254). In variierenden Formen wird dieses Motiv kontinuierlich in populären Medienformen aufgegriffen (man denke nur an die zahllosen Zombiefilme und -serien der letzten Jahre), was auch die von mir hier untersuchten Spiele beweisen. Wie in den Spielen folgen die Helden und Heldinnen dieser Geschichten dem Aufruf „to defend the borders of the nation, the community, the home, the family, and the self“ (ebd.: x). Dabei steht nicht zur Debatte, dass die Lebenden die Untoten vernichten müssen (ebd.: 258). Gewalt ist ein zentrales Element in der Auseinandersetzung zwischen dem Eigenen und dem Fremden. Sofern der Held für das Gute und für das Überleben der Menschheit (Community, Familie, Gruppe etc.) kämpft, wird der Einsatz von Gewalt gerechtfertigt, indem die Gegner entmenschlicht werden. Durch das Absprechen menschlicher Eigenschaften wird deutlich gemacht, dass sie Fremde und damit nicht Teil der Gruppe sind. „[Die] Beziehung zu [...] ihnen] ist Nicht-Beziehung“ (Simmel 1992: 770). Sie sind Andere und damit nichtig (Baudrillard 2011: 222). Diese Praktik des Othering¹¹² ist in Computerspielen sehr verbreitet, weil damit klare Spielregeln geschaffen werden können (Glas 2015; Trattner 2016). In der Mehrzahl der digitalen Spiele werden Auseinandersetzungen zwischen ‚den Guten‘ und ‚den Bösen‘ zur unhinterfragten Routine, die jedoch die Auseinandersetzung mit den komplexeren gesellschaftlichen Verhältnissen ausschaltet. Dabei sind dies Fragen, die unweigerlich aufkommen, wenn es darum geht zu entscheiden, wer sterben muss und wer leben darf (Nekropolitik¹¹³), und wie Grenzen zur Ausgrenzung des Anderen

¹¹² Das Konzept wurde hauptsächlich in postkolonialen Kontexten weiterentwickelt (Said 1978; Spivak 1985).

¹¹³ Aufbauend auf Foucaults Konzept der Biopolitik wird der Begriff von Achille Mbembe (2003) spezifisch mit Blick auf den postkolonialen Diskurs verwendet.

verhandelt und abgesteckt werden. Eine reflektierte Einbettung dieser Thematiken in digitale Spiele gelingt daher sehr selten.¹¹⁴

Was Waller für die Vampir- und Zombiefilme konstatiert, lässt sich auch auf die Wimmelbildspiele übertragen: „they address our understanding of, desire for, and apprehensions about closure and resolution“ (ebd. 2010: 331). Die Abwehr des Fremden und Anderen als Bedrohung ist insbesondere darum eine weitverbreitete Spielmechanik, weil die Wiederherstellung der ‚richtigen‘ Ordnung ein positiv besetztes Achievement bietet, das mit dem belohnenden Gefühl einhergeht, Gerechtigkeit geübt zu haben. Hierauf stellt sich ein Gefühl des Accomplishments ein.

Diese Spielmechanik und das zugrundeliegende Spielnarrativ basieren mit Zygmunt Bauman (2016) auf einer anthropoemischen Strategie. Hier wird der bedrohliche Andere bezwungen, indem er abgetrennt und isoliert wird (ebd.: 200–201). Der Gedanke lässt sich mit Roberto Espositos (2011) Immunitas-Ansatz erweitern, der ebenfalls auf dem dialektischen Konzept der sich gegenüberstehenden Pole ‚Chaos‘ und ‚Ordnung‘ aufbaut (Esposito 2011: 44).¹¹⁵ Esposito sieht in der Verletzung oder dem Überschreiten von Grenzen die Störung eines Equilibriums, um dessen Wiederherstellung sich anschließend alle Bemühungen drehen (ebd.: 1–2). Die Gefahr lauert dabei immer an der Grenze, „on the border between the inside and the outside, between the self and other, the individual and the common“ (ebd.: 2). Aus der Übertretung der Grenzen ergibt sich das Risiko der Zerstörung, der Veränderung und der Transformation innerhalb der Grenze (ebd.), die sich hauptsächlich negativ auf die produktiven Zentren des Sozialkörpers auswirken (ebd.). Espositos Immunitas ist untrennbar mit Community

¹¹⁴ Moralische Dilemma- und Entscheidungssituationen sind häufig Bestandteil von digitalen Rollenspielen. Im Zusammenhang mit Zombies ist die Spielreihe *The Walking Dead* (2010 bis heute) zu erwähnen. Der Spieler muss hier fortwährend Entscheidungen darüber treffen und abwägen, welche Figuren sterben müssen und welche weiterleben dürfen. Ein Spiel, das ohne Zombies auskommt, aber dennoch Grenzsicherung und Grenzübertritte thematisiert ist *Papers, Please* (2013). Als Grenzkontrolleur eines fiktiven kommunistischen Staates muss der Spieler die Einreisedokumente der Bürger aus kriegsgeschädigten Nachbarländern prüfen. Er kann diese genehmigen oder verwehren, die Konsequenzen seiner Entscheidung können sich direkt auf seine Handlungsmöglichkeiten auswirken.

¹¹⁵ Die stark dialektische Herangehensweise Espositos ist selbstredend beschränkt, weil andere Faktoren und Perspektiven vernachlässigt werden. Die Vorteile liegen jedoch in der Bandbreite der Szenarien, auf die dieses Konzept übertragen werden kann (Umgang mit Norm- und Gesetzesverstößen, Angriffe durch Computerviren, Terrorismus, Ausbruch einer Epidemie, politische Konflikte etc.).

verbunden, die sich durch Wehrhaftigkeit und Abwehrverhalten konsolidiert: „there is no community without some kind of immunitary apparatus“ (ebd.: 16). Protektive Mechanismen einer Community sind beispielsweise religiöse und gesetzliche Instanzen und Aktivitäten.

Das Immunitäts-Paradigma basiert auf dem Prinzip der Reaktion auf eine Bedrohungssituation. Um als Gegenkraft wirken zu können, ist jedoch eine Kraft erforderlich, die als Angreifer oder Gegenpart fungiert (ebd.: 7). Dieser Aspekt bildet die Grundlage für einen zentralen Gedanken von Espositos Philosophie, nämlich dass wie beim medizinischen Prinzip der aktiven Immunisierung der dialektische Immunisierungsmechanismus nur funktioniert, indem er inkorporiert, was er abzuwehren versucht. Esposito bezeichnet dieses Prinzip als „exclusionary inclusion or exclusion by inclusion“ (ebd.). Das heißt, dass die Gefahr (das ‚Böse‘) nicht abgewehrt wird, indem es von den Grenzen ferngehalten wird, sondern dass es die Grenze bereits überschritten haben muss, um abgewehrt werden zu können (ebd.).

So verhält es sich auch mit Leben und Tod. Um das Leben immunisieren zu können, benötigt es den Tod als Gegenteil und Gegenkraft, um die innere Ordnung aufrecht erhalten zu können (Esposito 2011: 10). Zum Zwecke seiner Selbsterhaltung muss dem Leben daher bereits „a taste of death“ (ebd.: 8) inhärent sein. Dieses Prinzip basiert auf einer „positive functionalization of the negative“ (ebd.: 12). Das greift auch insofern, wenn es heißt, der Tod als Negation des Lebens gibt dem Leben überhaupt erst einen ‚Sinn‘. Tod wird daher als destabilisierender Faktor nicht komplett aus dem Leben ausgegliedert, sondern es wird versucht, die Beziehung zum Tod zu stabilisieren, um das Leben selbst widerstandsfähig zu erhalten (ebd.: 48). Dieses Prinzip, „life through death, and death inside life“ (ebd.: 62), lässt sich auf das Narrativ der Spiele übertragen. Die Gefahr in Gestalt des Bösen, des Dämonischen, der lebenden Toten und Untoten kann nur aus dem Bereich der Lebenden entfernt werden, nachdem sie bereits in die Welt der Lebenden eingedrungen ist.

Ordnung und Verortung

Nicht nur die zurückgekehrten Toten, sondern auch die noch nicht rituell überführten Toten befinden sich in einem liminalen Zustand. Die implizierte Gefahr des Liminalen

und die Notwendigkeit der Überwindung dieses Zustandes werden in die Spielpraktiken des Accomplishments integriert. Dies geschieht anhand der Inszenierung von Riten und dem Umgang mit der Leiche sowie den Totengeistern.

Die Spielerin begegnet im Spiel *Cursed Fates* zahlreichen Leichen, die sich im Zustand des Liminalen befinden. Zum einen ist der verwesende und in Auflösung begriffene Körper an sich bereits ein Symbol für den Übergang (Metcalf/Huntington 1979: 54). Zum anderen sind diese Leichen noch nicht überführt bzw. bestattet worden, was bedeutet, dass eine rituelle Ausgliederung aus der Gemeinschaft der Lebenden sowie eine rituelle Angliederung in die Gemeinschaft der Toten noch nicht vorgenommen wurde. Dieser Leichnam ist daher ein gefährlicher Leichnam, denn er verstößt gegen diese herrschende Ordnung und bedroht ihre Kontinuität (Douglas 1985: 127). Riten wie etwa die Bestattung sind „positive Anstrengung[en], die Umwelt zu organisieren“ (ebd.: 12). Sie sorgen für die Wiederherstellung der Ordnung, indem der Tote und sein Körper kontrolliert aus der Welt der Lebenden entfernt und dem Totenreich angegliedert wird (van Gennep 2005; Kahl 2010: 210).

Bestattungsriten beinhalten wie alle anderen Riten nach van Gennep Trennungs-, Umwandlungs- und Angliederungsriten (ebd. 2005: 142). Trennungsriten können z. B. der Transport des Leichnams, Reinigungen oder Waschungen, Salbungen, die Vernichtung von Gegenständen oder die Zerstörung des Leichnams sein. Aber auch Särge, Gräber und Friedhöfe zählt van Gennep zu den räumlichen Trennungspraktiken (ebd.: 158). Zu den Umwandlungsriten gehört beispielsweise die Aufbahrung, wobei „der Leichnam oder der Sarg eine bestimmte Zeitlang im Sterbezimmer (Totenwache), der Eingangshalle des Hauses usw. verbleibt“ (ebd.: 144). Den Angliederungsriten kommt eine größere Bedeutung zu, weshalb sie auch aufwändiger gestaltet werden (ebd.: 142). Der verbreitetste Angliederungsritus ist das gemeinsame Mahl, das „die Verbindung zwischen den überlebenden Mitgliedern der Gruppe erneuern und manchmal auch die Verbindung zum Verstorbenen aufrechterhalten“ soll (ebd.: 158). Auf diese Weise werden die gemeinschaftlichen Beziehungen neu strukturiert und stabilisiert.

Wie werden diese Riten in den Spielen inszeniert? Umwandlungsriten kommen sehr selten vor, denn lediglich ein Beispiel ist mir bei der Analyse und Sichtung der Spiele begegnet. Dabei handelt es sich um die Darstellung einer weiblichen Leiche, die im

Eingangsbereich eines Hauses aufgebahrt wurde (*Redemption Cemetery: Curse of the Raven* 2011). Der Angliederungsritus in Form eines Mahls ist in den Spielen komplett abwesend und auch Inszenierungen von Beisetzungen sind eher selten, da mir hier ebenfalls nur ein Beispiel (*New York Mysteries: The Lantern of Souls* 2016) bekannt ist. Trennungsriten sind hingegen wesentlich präsenter, allerdings mit eingeschränkter Bandbreite. Denn während konkrete Handlungen am und mit dem Leichnam wie etwa Waschungen, Umkleidungen etc. in den Spielen nicht dargestellt werden, finden sich zumeist ästhetisierte Leichen (z. B. durch Ab- oder Verdeckungen des Gesichts oder Körpers). Zudem ist die Zerstörung toter Körper häufig ein wichtiger Bestandteil der Spielhandlungen und oft erklärtes Spielziel wie im Fall des kopflosen Reiters. Obwohl der Friedhof, Gräber und Särge als Orte für vollzogene Trennungspraktiken in keinem Spiel fehlen, ist die Spielerin an keinerlei Grablegungen, Einsargungen etc. ‚aktiv‘ beteiligt.



Abbildung 17: Innenbereich der Gruft in *Cursed Fates* (Screenshot)

Friedhöfe, Gräber, Särge und andere symbolische Trennungsorte werden stattdessen als zentrale Orte des Abarbeitens von Aufgaben und damit als Kulissen für das Accomplishment in Szene gesetzt. Beispielsweise müssen an den sich auf dem Friedhof im Spiel *Cursed Fates* befindlichen Gräbern einige Aufgaben erledigt werden. Dazu gehört

die Exhumierung eines Skeletts. In der benachbarten Gruft wird zwei Mal eine Wimmelbildszene abgearbeitet, wie die folgende Abbildung veranschaulicht (Abb. 17).

Wie im vorherigen Kapitel bereits am Beispiel der Todessymboliken gezeigt wurde, geht es bei der Verlegung von Spielhandlungen an diese Orte lediglich um die Schaffung einer Gruselstimmung mittels etablierter Assoziationsräume im Zusammenhang mit Tod. Die Gräber auf dem Starbildschirm erinnern zwar trotzdem an die im Spiel ermordeten NPCs, doch sie verwandeln sich im Verlauf des Spiels in eine Spielfortschrittsanzeige. Da nach jedem Toten im Spiel hier ein neues Grab erscheint, geschieht dies in Form des ‚body count‘: ein Grab gleich ein Toter. Die Grabsteine sind also zugleich Meilensteine im Projektmanagement des Accomplishments.

Im vorherigen Kapitel wurde ebenfalls die Objektifizierung des Leichnams angesprochen. Ziel war es zu verdeutlichen, dass die Leichendarstellungen Restriktionen unterliegen, um das Ekelempfinden der Spielerinnen nicht zu überspannen und den Aufmerksamkeitsfluss nicht zu stören. Ich möchte hier im Zusammenhang mit der Liminalität der digitalen Leichen eine weitere Lesart ergänzen. Dabei handelt es sich um die Degradierung der Leiche über den Kadaver zum Abjekt. Julia Kristeva (1982) verweist dabei auf den ontologischen Absturz, der sich von der Leiche zum Kadaver vollzieht, denn ein Kadaver ist ein gefallener Körper (*cadere*: lat. fallen). Dieser Körperabfall, „the most sickening of wastes“ (ebd.: 3), ist Abjekt, „the utmost of abjection“ (ebd.: 4).

In *Cursed Fates* bleiben die Leichen, nachdem sie die Seelen freigegeben haben, als leere, verstümmelte Kadaver zurück. Sie tragen nichts mehr zum Spiel bei und der Spieler kann nicht mit ihnen interagieren. Mit dem Abjekt-Ansatz lässt sich auch darüber nachdenken, warum Bestattungen in den Wimmelbildspielen (und übrigens auch anderen digitalen Spielen) nicht zum Spaß-Teil des Spiels gehören und Inhalt ‚aktiver‘ Spielhandlungen sind. Da ein starkes Bedürfnis nach der Ausstoßung des Abjektes besteht (Kristeva 1982: 18), müssten Bestattungen und andere Leichenentsorgungen eigentlich als ultimates Accomplishment gelten. Da Abjekte aber keine Regeln respektieren und das System bedrohen (Kristeva 1982: 13), lässt sich schlecht

mit ihnen spielen. In diesem Sinne sind *Spielobjekte* eine Unmöglichkeit, weil sie den Spielregeln nicht unterworfen werden können.¹¹⁶

Im Gegenzug dazu lässt sich die Seelenthematik wesentlich leichter in die Mechanismen des Accomplishments integrieren. Im Zentrum stehen das Beseitigen der Störungen, die die Ursache für das Erscheinen der Geister bzw. Seelen sind (rechtliche Aspekte, Wiederherstellung der Ordnung), und die anschließende Beendigung des liminalen Zustandes durch die Einkehr in den ‚Himmel‘ (Wiedervereinigung mit den anderen Toten). Damit rücken Aspekte der spirituellen Vervollkommnung als Ziele des Accomplishments in den Fokus. Diese können ebenfalls wieder als Schutz- und Stabilisierungsmaßnahmen sozialer Strukturen und Ordnungen gedacht werden.

Im Spiel *Cursed Fates* begegnet die Spielerin den spiritualisierten, erlösungsbedürftigen Toten in Form von Geistern. Die Geister werden als Opfer inszeniert, die ungerechtfertigt in diesen Schwellenzustand geraten sind und ihm nicht allein entkommen können. Dieses Motiv des hilfsbedürftigen Geists folgt einem weitverbreiteten Muster, das einem Großteil der Wimmelbildspiele zugrunde liegt. Seltener treten andere Geistertypen auf, wie etwa der hilfreiche Geist oder der böse Geist. Gegenüber dem Spieler werden die Geister als Agenten ihrer eigenen Anliegen inszeniert. Diese Anliegen

¹¹⁶ Anders verhält sich dies beispielsweise im Fall von Skeletten, was bereits mit Hinweise auf das Spiel *Bury my Bones* erläutert wurde (s. Fußnote 80). Skelette sind keine gefährlichen Leichen mehr, da sie sich nicht mehr im Verwesungsprozess befinden (Hertz 2004: 83). Sie können daher als Spielobjekte fungieren. Ein weiteres Beispiel, in dem die Leiche nicht zum Objekt wird, ist das Spiel *A Mortician's Tale* (2017). Hier obliegt es der Spielerin als Bestatterin, Leichen für die Aufbahrung oder Kremierung vorzubereiten. Die Leichen werden nackt und teilweise abgedeckt auf einer Bahre präsentiert. An ihnen nimmt die Spielerin verschiedene Handlungen vor. Das reicht vom Waschen über das Zunähen des Mundes bis hin zum Entfernen von Herzschrittmachern und dem Ersetzen von Körperflüssigkeiten durch Chemikalien. Obligatorischer Teil des Spiels ist die Teilnahme der Spielerin an den Aufbahrungs- oder Verabschiedungszeremonien. Das Spiel unterstreicht meine Interpretation, dass das Objekt nicht zum Spielobjekt gemacht werden kann. Das wird daran deutlich, dass es sich nämlich von der Vorstellung der Leiche als Objekt genau in dem Moment distanziert, als diese Repräsentation ins Spiel hereinzubrechen droht. Denn ein Aspekt der Geschichte, die das Spiel erzählt, ist der Wandel in der Bestattungsbranche vom kleinen privat geführten Familienunternehmen, das auf einen individuellen und respektvollen Umgang mit den Toten setzt, hin zum landesweit in Filialen agierenden Großkonzern, der die Toten zu namenlosen Kadavern degradiert. Andere Beispiele sind einige Shooter und RPGs, wo Leichen getreten, verstümmelt oder anderweitig malträtirt werden können. Hierbei handelt es sich im Kontext der Erzählung des Spiels selten um unschuldige Leichen, denn die Toten gehören zum gegnerischen Lager. Wie bereits beschrieben ist die Gewalt ihnen gegenüber damit gerechtfertigt.

werden in Aufgabenstellungen überführt und die Befreiung der Geister zum Gegenstand des Accomplishments:

Peter Van Garrett (NPC): I didn't think that my life would be cut so short, but so it has. My soul wanders between heaven and earth, where unfinished business remains.

Constable Crane (Spieler): Who are you? How can I help you?

PVG: I am Peter Van Garrett, just a humble farmer. I have worked hard to become prosperous. But that doesn't matter now. The only thing I can think about is the will I signed on this night. If it falls into the wrong hands, there will be no end to the misery that will surely follow! Please, find the will and put my mind at rest.

Der Spieler muss nun die einzelnen Unteraufgaben erledigen, die ihm am Ende das Testament einbringen.

PvG: Have you found the will?

Der Spieler übergibt das Testament.

PvG: Now my soul is free. Take this key to the town gates, for I no longer need it. Remember that a sinister demon awaits you! Be brave, and farewell.

Die Seele verlässt die Szene über den oberen Bildschirmrand.

(kommentierter Dialog aus dem ersten Kapitel in *Cursed Fates*)

Ähnlich stellen sich auch die Anliegen der übrigen vier Geister dar: Der Geist der Hebamme will die Sicherheit, dass es ihrem Sohn gut geht, der Geist des Jägers will sicherstellen, dass seine Taschenuhr vererbt wird, die Witwe will eine Aussöhnung mit ihrem Mann, der Bürgermeister möchte seinen Ruf gerettet sehen. All dies wird symbolisch durch die Übergabe von Gegenständen realisiert.

Die Rückkehr der Toten in Gestalt der Geister weist auf unerledigte Angelegenheiten und rechtliche Verletzungen hin. Vor allem ein vorzeitiger Tod, wie er im Spiel inszeniert wird, ist prädestiniert für eine solche Rückkehr der Toten, denn in diesem Fall war es den Ermordeten nicht mehr möglich, ihre offenen „Rechnungen“ zu begleichen (Žižek 1991: 71). „Such sudden deaths imply that the life force was cut off in mid-stream, before one's house was in order, so to speak“ (Caciola 2016: 234). Erst wenn diese Ordnung wiederhergestellt ist, die Rechnungen beglichen sind, ist das Schicksal

der Toten erfüllt (Žižek 1991: 70). Hier greift Slavoj Žižeks auf Lacan zurückgehende Unterscheidung zwischen den zwei Toden: Der physische Tod ist zwar abgeschlossen, der symbolische jedoch noch nicht, denn die Seele wandelt „zwischen Himmel und Erde“. Erst wenn dieser Schwellenzustand überwunden ist, tritt der symbolische Tod ein. Die Beseitigung der Störung und des damit einhergehenden Ungleichgewichts, das die festsitzende Seele hervorruft, stellt das Spielziel dar.

So wird narrativ eine Beziehung zwischen Lebenden und Toten konstruiert, die auf dem reziproken Prinzip beruht, dass die Toten auf die Lebenden einwirken und dass die Lebenden Einfluss auf die Toten haben. Hierbei stehen häufig rechtliche Fragen im Mittelpunkt, die ein Eingreifen der Lebenden erforderlich machen (Lindig 1996). In den Spielen dominiert der Aspekt des unrechtmäßigen und vorzeitigen Todes durch Mord. Die Toten kehren daher zur Wiederherstellung der Gerechtigkeit in die Welt der Lebenden zurück, „thus reweaving a ruptured social fabric“ (Caciola 2016: 304). Dazu gehören im Spiel allen voran das Ausfindigmachen des Mörders und Erbschaftsangelegenheiten. Erst wenn Dinge solcher Art geklärt und geordnet sind, kann der Tote im Grab seine Ruhe finden (Lindig 1996: 71). In diese Vorstellungen sind die Spielhandlungen eingebettet.

Eine weitere solche Vorstellung ist die einer postmortalen Gesellschaftsordnung, die auf dem Bild eines „interimistische[n] Zwischenreich[s] der Ruhe“ (Ariès 1984: 148) aufbaut, in dem die Toten ihr Leben entsprechend der gleichen rechtlichen Regelungen fortführen, wie sie auf der Erde galten (z. B. bleiben eheliche Verbindungen bestehen; Lindig 1996: 69). Dieses Totenreich bildet diesseitige Rechtsverhältnisse und gesellschaftliche Ordnungen ab und setzt sie jenseitig fort. Die Spielerinnen sind durch die Spielhandlungen an der Aufrechterhaltung dieser jenseitigen Ordnung beteiligt, und zwar in der Rolle der Seelengeleiterinnen (Psychopompoi). Die Vorstellung eines Mittlers oder einer Mittlerin, der/die die Seelen ins Jenseits geleitet oder einlässt, ist sehr alt und findet sich jeweils in unterschiedlichen Formen z. B. bei den Griechen (Hermes), den Ägyptern (Anubis) oder Germanen (Walküren). In der Rolle eines solchen „Ritualführers“¹¹⁷ führt der Spieler die Seelen ihrem Bestimmungsort zu und

¹¹⁷ Im nächsten Kapitel, der Ökonomie des Wertes, beschäftige ich mich ausführlich mit der Agency, die der Spielerin als Medium gegeben wird.

verortet dadurch symbolisch sowohl die Community der Lebenden als auch die der Toten. Damit wird die Ordnung wiederhergestellt und die gesellschaftlichen Strukturen im Diesseits und im Jenseits stabilisiert.

Doch nicht nur die bestehenden Vorstellungen über das postmortale Weiterleben der Seelen im Jenseits, sondern auch ihr Weg dorthin werden in den Spielen abgebildet. Die sog. Seelenreise, die der Angliederung der Seele an die Gemeinschaft der Toten dient, ist aus rituellen Gründen oft in einzelne Etappen untergliedert. Am folgenden Auszug aus Hertz' (2004) Beobachtungen zu den Olo Ngaju, der den Titel „The admittance of the soul to the land of the dead“ trägt, wird deutlich, dass der Seelenreise eine bestimmte Abfolge zugrunde liegt.

It is an arduous task which requires powerful help, since the road that leads to the other world is strewn with perils of all kinds, and the soul will not reach the end of the journey unless it is led and protected by some powerful psychopomp [...]. In order to guarantee this indispensable help to the soul, priests and priestesses, summoned by the family of the deceased, recite long incantations to the accompaniment of a drum. First they must go beyond the clouds to invite the celestial spirits to descend on earth where the souls await them: docile, they arrive and at the request of the relatives they begin to load their boat; [...; with] the souls of the dead [...]. To the sound of drums and the firing of guns the boat [...] starts on its rapid course. [...] At last a shout of triumph is heard that brings relief to the hearers: they are saved, the town of the dead has been reached! ...The souls alight, they begin to dance around their new home, they congratulate themselves [...]. Then the ancestors, who have lived so long in the land of the dead, gather and come to welcome the new arrivals. However, the latter are not yet completely re-established. A new journey (and a special song) are necessary so that the souls of the bones, the hair and the nails, awakened from their long stupor, shall also arrive in the heavenly city and rejoin their master. The task is now completed. The shade is embodied once more, the exiled and wandering soul now has a fixed place among its own kind; In short, after this last trial the soul is freed, it is saved (Hertz 2004: 58–59; Herv. M. S.)

Diese von Hertz als Fabel bezeichnete Erzählung eines Missionars beinhaltet zahlreiche Marker des Accomplishments (auch wenn dies in der Art und Weise begründet sein mag, wie sie von Hertz wiedergegeben wird): Eine gefährliche Reise, deren Ausgang zunächst ungewiss ist; göttlicher, magischer, professioneller Beistand und Unterstützung sind gefragt, Zwischenetappen und Schwellen strukturieren die Route; ein Ende, an dem die Ordnung wiederhergestellt wird. Nach diesem Muster, das Parallelen zur Struktur der Heldenreise aufweist, sind viele Computerspiele aufgebaut (z. B. Buchanan-Oliver/Seo 2012). Diese Stufen und Abläufe werden dabei in Aufgaben (sog. Quests) überführt, die immer den Abschluss und die Zielerfüllung anstreben.

Vollendung und Wieder-Holung

Die Spiele vereinen in sich diesen Zustand der fortwährenden Unvollständigkeit, indem sie beständig Aufgaben bereitstellen, die abgearbeitet werden müssen; indem beständig Störungen und Hindernisse kreiert werden, die Ambiguität und instabile, liminale Szenarien erzeugen, in denen Unordnung und Chaos omnipräsent sind. Um diesen Sachverhalt zu thematisieren und zu interpretieren, möchte ich das Konzept der Un/Sterblichkeit heranziehen. Ich beziehe mich dabei auf Bauman (2016), der moderne und postmoderne Praktiken und Strategien der Dekonstruktion von Sterblichkeit und Unsterblichkeit untersucht hat. Auf diesem Weg gelingt es, zusätzlich zu den obigen Ausführungen, weitere Praktiken aufzuzeigen, über die der Tod ins Spiel kommt. Dieses Anliegen möchte ich auf der Ebene der Spielmechanik anvisieren.

Auf der Ebene der Spielmechanismen geht es um die Umsetzung von Un/Sterblichkeit als Spieldesign, also mit Blick darauf, welche Interaktionsmöglichkeiten der Spieler im Spiel erhält. Da in den Spielen keiner wirklich stirbt, ist Tod nur eine Repräsentation, die über die Bildschirmoberfläche vermittelt wird. In diesem Sinne ‚sterben‘ die Figuren nicht, sie verschwinden stattdessen, z. B. indem die Geister/Seelen aus dem Sichtfeld der Spielerin schweben. Die Toten „geraten [...] aus dem Blick und hören auf zu kommunizieren“ (Bauman 2016: 266). Ein solcher Abgang, ein zeitweiliges Verschwinden, so Bauman (ebd.: 265–266), verweist auf Reversibilität und Wiederkehr. So gesehen sind die Figuren im Spiel unsterblich, da sie stets wiederauferstehen und den Bildschirm erneut beleben können. Die Spielerin kann das Spiel theoretisch unzählige

Male spielen, die Figuren werden jedes Mal verlässlich wieder erscheinen. Eine solche technische Unsterblichkeit lässt sich laut Bauman nicht in abschließbare Aufgaben überführen, denn Vollendung (die Sterblichkeit der Figuren) wird zwar angestrebt, aber nie erreicht (ebd.: 266). Das Spiel ist, so gesehen, nie beendet. Daraus ergibt sich eine zyklische Struktur, die sich in wiederkehrenden, monotonen Wiederholungspraktiken niederschlägt (Bauman 2016: 266). Die Konfrontation mit der unproduktiven Leere dieses Immergleichen (s. a. Adorno 1969: 65) führt zum Versuch der Rationalisierung und der Anstrengung, der Monotonie mit Vernunft beizukommen, denn die Vernunft ist „entschlossen, [...] alles zu vollenden und zu vervollständigen“ (Bauman 2016: 273). Das Resultat dieser Bemühungen ist die erneute Umwandlung dieser Monotonie-Erfahrung in Aufgaben, die dann strukturiert abgearbeitet werden können. Damit wird laut Bauman (2016) eine Dekonstruktion der Unsterblichkeit angestrebt.

In dem Moment aber, wo die Überführung einer zyklischen Struktur in eine Aufgabe erfolgt, entsteht ein neuer Wiederholungszyklus innerhalb eines bereits bestehenden Zyklus der Wiederholung. Auf diese Weise verstetigt sich der Drang nach Wiederholung kontinuierlich auf mehreren Ebenen: Das Spiel kann beliebig oft erneut gespielt werden und die Spielhandlungen sind immer die gleichen (tippen/klicken, suchen, kombinieren, wischen etc.). In über tausend weiteren Spielen, die mit den gleichen inhaltlichen und interaktionalen Wiederholungsschleifen aufwarten, können diese Tätigkeiten fortgesetzt werden. Das sich hier ergebende Paradox besteht darin, dass gerade die zyklische Struktur der Spiele (ihre Unsterblichkeit) theoretisch den Ausbruch „aus der Linearität von Leben und Tod“ (der Sterblichkeit) ermöglicht (ebd.: 279). Insofern sind die digitalen Spiele Produkte, denen ein Unsterblichkeitsgedanke inhärent ist, denn sie „verheißen ewige Wiederkehr“ (ebd.).¹¹⁸

Der Drang nach Wiederholung stellt den Konsum der Spiele sicher. Doch bereits der Produktion der Spiele liegt die Wiederholung zugrunde. Bauman (ebd.: 266) bezeichnet sie als „die vorrangige Produktionsweise in unserer Gesellschaftsform“. Wie ich schon gezeigt habe, handelt es sich bei den Spielen nicht um Unikate, sondern sie liegen in

¹¹⁸ Selbstredend müssen dafür die technischen Voraussetzungen erfüllt werden (Strom, technisches Abspielgerät, richtige Version des Betriebssystems etc.). Auf die Frage nach dem Tod des Spiels komme ich im nächsten Kapitel zu sprechen.

verschiedenen Varianten als Massenkopien auf verschiedenen Computern weltweit tausendfach vor. Darüber hinaus sind sich die Spiele inhaltlich teilweise so ähnlich, dass das eine der ‚Abklatsch‘ des anderen ist. Die Wiederholung verbindet somit die „(industrielle) Routine“ (Boltanski/Thévenot 2014: 228) der Spieleproduktion mit der Form des Spielekonsums.

Um diesen Punkt zu erläutern, möchte ich dieses Kapitel abschließen, indem ich auf die Produktionspraktiken der Spiele eingehe. Erneut wird sich zeigen, dass auch die Wieder-Holung von Verschwundenem eine Reproduktion des Immergleichen ist, die gleichzeitig sowohl auf Entortung abzielt als auch Verortung anstrebt. Auf diese Weise entsteht ein *Perpetuum mobile*, das einen utopischen, nicht erreichbaren Zustand anvisiert. Die Nicht-Abschließbarkeit dieses Prozesses ist der Motor der Ökonomie des Accomplishments, deren suggeriertes Ziel ja eigentlich in der erfolgreichen Vollendung des Spiels besteht.

Da der gesamte Produktionshintergrund eines Wimmelbildspiels hier nicht ausführlich besprochen werden kann, konzentriere ich mich auf grundlegende Reproduktionstechniken und deren theoretische Rahmung. Obwohl die Entwicklung und Produktion von Wimmelbildspielen wesentlich günstiger ausfällt als die größerer und populärerer Spiele (Juul 2010: 148),¹¹⁹ handelt es sich um einen aufwendigen Prozess, der in der Regel zwischen sechs Monaten und anderthalb Jahren (u. a. abhängig von Größe des Teams) dauern kann. Der Fokus beim Design der Spiele liegt laut (Juul 2010: 148) nicht auf hohen Ansprüchen an die Grafik, sondern darauf, das Spiel so zu gestalten, dass es sich in die Lebensumstände der Spielerinnen einfügen lässt und ein attraktives Preis-Leistungs-Verhältnis zustande kommt. Wie bereits angedeutet, sind sowohl die Spielmechaniken als auch die Inhalte, Themen und Erzählungen der Spiele extrem redundant und teilweise sogar identisch. Dies ist angesichts der Designdevise „Reuse and Recycle“ (Clark 2008: 90) auch nicht überraschend, zumal ein großes Interesse an einem ökonomisch effizienten Produktionsverfahren der Spiele bestehen muss, um sie in so großen Zahlen produzieren zu können.

¹¹⁹ Laut eines Forumposts von Lloyd Melnick (2013) kostet die Produktion eines WBS zwischen 50.000 und 1.000.000 Dollar, abhängig davon, wer das Spiel entwickelt und wo das Spiel entwickelt wurde. Über die Produktionskosten des Spiels *Cursed Fates* liegen keine Angaben vor. Viele Teams sind international zusammengesetzt und/oder operieren international.

Eine bedeutende Rolle kommt dabei dem Klonen zu. Lum (2008a: 83) bezeichnet das Klonen als unvermeidbaren Vorgang für die Produktion jeglicher Unterhaltungsmedien. Da ein Spiel aus verschiedenen einzelnen Dateien besteht, die erst durch den Programmcode zu einem Spiel zusammengefügt werden, das dem Spieler als interaktive Oberfläche präsentiert wird, kann sich das Klonen auch auf diese einzelnen Bestandteile beziehen. So können beispielsweise die Spielmechanik, die Grafik aber auch die Audios eines Spiels geklont werden. Klonen bedeutet, verallgemeinert ausgedrückt, das Kopieren des Programmcodes. W.T.J. Mitchell bezeichnet das Ergebnis dieses Prozesses, den Klon, als „Tiefenkopie“ [...], da er über die visuelle und erscheinende Oberfläche hinausgeht und die innere Struktur und Funktionsweise eines Gebildes kopiert“ (ebd. 2011: 58). Im Zeitalter der Hochleistungsrechner geht es bei der Reproduktion daher auch nicht mehr um die Vervielfältigung „identischer Abbilder, sondern [...] um die] Produktion von grenzenlos anpassungsfähigen, digital animierten Bildern“ (ebd. 2008: 202). In der Konsequenz wird das Verhältnis von Kopie und Original umgekehrt, denn die Kopie wird zur verbesserten, optimierten und erweiterten Version des Originals (ebd.: 202–204).¹²⁰

Anhand der Gegenüberstellung zweier Screenshots, einmal aus dem Spiel *Cursed Fates* und zum zweiten aus einem weiteren von Fenomen Games produzierten Spieles, wird deutlich, dass die Technik des Klonens von den Entwicklern eingesetzt wurde (Abb. 18 und Abb. 19). In beiden Abbildungen lassen sich zahlreiche Parallelen finden, die den Aufbau und die Strukturierung des Interfaces (Platzierung des Dialogfensters, der Menü- und Hinweisbuttons, der Inventarleiste) betreffen. Weiterhin ähneln sich die visuelle und stilistische Gestaltung der Szenen sehr stark: dunkle Farben und eine herbstlich-trübe Atmosphäre dominieren. Am auffälligsten ist allerdings die Ähnlichkeit der beiden Geister, die in ihrem bläulich-halbdurchsichtigen Design den Fokuspunkt der Szenen bilden. Abgesehen davon sind auch die Dialoge thematisch identisch, was darauf hinweist, dass auch narrative Elemente, Motive und Themen recycelt und kopiert werden.

¹²⁰ Anders als der von Walter Benjamin (2013) beschriebene Verlust der Aura, also der Einmaligkeit und der Autorität des Originals, als Folge der Reproduktion des Kunstwerkes, ist es unter diesen Gesichtspunkten sogar so, dass der Klon oder die Kopie im Vergleich zum Original „eine noch *größere* Aura besitzt“ (Mitchel 2008: 203).



Abbildung 18: Geist in Kapitel 1 von *Cursed Fates* (Screenshot)



Abbildung 19: Geist in Kapitel 1 von *Lost Souls: Zeitlose Fabeln* (2014; Screenshot)

Neben dem Klonen ist die Collage bzw. die Montage¹²¹ eine zentrale Technik für die Reproduktion der Spiele. Hier entsteht ein Ganzes, indem verschiedene Fragmente zusammengesetzt eine Oberfläche bilden. Der Montage gewissermaßen vorgelagert ist freilich der Prozess der Digitalisierung all dessen, was im Computerspiel enthalten sein soll (Texturen, Objekte, Geräusche etc.). Durch den Programmcode werden die einzelnen Dateien zusammengeführt. Philipp Bojahr beschreibt den Programmcode als Montageanleitung, um darauf aufmerksam zu machen, dass das Computerspiel während seiner Verwendung streng genommen fortwährend montiert wird (ebd. 2015: 200). Dabei können die einzelnen Dateien bereits selbst schon Montagen sein:

So stellt beispielsweise schon eine einfache Textur häufig eine Montage aus einem digitalen Foto (der im Gameplay primär sichtbaren Oberfläche), speziellen Maps (zur Erzeugung bestimmter Oberflächeneigenschaften [...]) sowie verschiedenen Parametern dar (für die Zuweisung bestimmter Sound-files [...]) (ebd.: 199).

Diese digitalen Bricolage-Praktiken der Montage, Demontage und Remontage (Deuze 2006) werden ermöglicht durch einen nahezu unerschöpflichen Fundus an Materialien. Dazu gehören Sounds und Musikstücke, Grafiken, Texturen, Artefakte, Fotografien, Personen, literarische Stoffe und Inhalte aus anderen Medien wie Romane, Mythen, Märchen, Erzählungen, Sagen und Geschichten, regional verbreitete *urban legends* sowie Filme und TV-Serien.¹²² Gleichzeitig lassen sich die Designer von anderen Computerspielen und sogar anderen Wimmelbildspielen inspirieren.

Über die Gestaltung der visuellen Oberflächen heißt es von den Entwicklern der Spielreihe *Mystery Case Files*: „each artist builds up their scene in Photoshop using a combination of painting and photographic overlays“ (Murphy 2010). Im Gespräch mit einem Entwickler, der zum Zeitpunkt unserer Unterhaltung mit einem ca. 20-köpfigen Team an einem den Wimmelbildspielen genreverwandten Spiel arbeitete, erfuhr ich

¹²¹ Beide Begriffe werden synonym verwendet, obwohl die Montage unter dem Oberbegriff der Collage subsumiert werden kann. Ähnlich wie beim Klonen bezeichnet die Montage sowohl das künstlerisch-kreative Verfahren als auch das Produkt (Bojahr 2015: 189–190).

¹²² Eine große Anzahl der literarischen Werke steht mittlerweile in Public Domain und unterliegt nicht mehr den strengen Auflagen zum Schutz des Urheberrechts. In der Folge kann das Material von jedem verwendet und letztlich für massenproduktive und kommerzielle Zwecke ‚ausgeschlachtet‘ werden.

zusätzlich, dass die Hauptfigur seines Spiels aus Versatzstücken verschiedener digitalisierter Schwarz-Weiß-Fotografien aus dem 19. Jahrhundert bestehen wird. Der Visual Artist des Teams hatte die Aufgabe, von einem Foto einen bestimmten Gesichtsausdruck, von einem anderen Foto die Augenpartie eines Uniformierten, von einem weiteren Foto die Kleidung zu übernehmen, so dass am Ende ein Pirat entstehen sollte, „wie bei Piraten der Karibik“, ¹²³ so mein Gesprächspartner. Die Handlung des geplanten Spiels soll wiederum in einem sibirischen Arbeitslager platziert sein.

Diese Beispiele machen deutlich, dass den Bilderwelten der digitalen Spiele „jeglicher räumlicher Kontext und zeitliche Hierarchie“ fehlen (Richard 1995: 24). Aus „austauschbare[n] Momentaufnahmen“ (ebd.) zusammengestückelt, entstehen sich in Fragmenten und Imitationen wiederholende Oberflächenerscheinungen, die selbst bereits wieder Material weiterer Reproduktionen abgeben. Die Spiele sind damit Palimpseste und Ressourcen zugleich. An der Oberfläche scheinen immer noch die sich überlagernden Rückstände anderer Medien, Spiele und Produkte durch, die erneut der „Ikonokleptomanie“ (Anders 1992: 214) preisgegeben werden. Im Fall der Wimmelbildspiele fließen künstlerische Stile wie Art Nouveau, die Präraffaeliten, die Hudson River School, der Steampunk in einen Eklektizismus zusammen, in dem stilistische Fragmente aus der viktorianischen Ära, gemeinsam mit Fantasmotiven im „Americana-style décor“ umgesetzt und mittels Chiaroscuro-Techniken in Szene gesetzt werden. „The artists take bits of classic Americana and mix in some vintage Western-Europe and a pinch of contemporary design to create locations that are as picturesque as they are creepy“ (Murphy 2014). Die Grundlage dieses scheinbar willkürlichen Vorgehens ist das ‚Mästen‘ der Spiele mit Bruchstücken von Bruchstücken davon, was sich gut verkauft und gut ankommt.

Um dieses Phänomen zu diskutieren, bieten sich die Begriffe des Simulacrums und Pastiche an, die laut Fredric Jameson (1986) die postmoderne Kulturproduktion kennzeichnen. Das Pastiche bezieht sich auf die Kunst der Imitation, die jedoch keine intensive Auseinandersetzung mit dem Original erfordert (ebd.: 62). Das Simulakrum bezeichnet die Kopie der Kopie, oder, wie Jameson unter Bezug auf Platon schreibt,

¹²³ Mein Gesprächspartner bezieht sich hier auf die erfolgreiche Kinofilmreihe *Pirates of the Caribbean* (2003–2017).

„die identische Kopie von etwas, dessen Original nie existiert hat“ (ebd.: 63). Dabei handelt es sich um ein Konzept, das maßgeblich von Baudrillard geprägt wurde. Im Zeitalter der Postmoderne kommt das Simulakrum dem Original zuvor, was zur Folge hat, dass Originalität ein bedeutungsloses Konzept wird (Baudrillard 1997). Mit Bezug auf Benjamin (2013) hält Baudrillard fest, dass das Original unter diesen Umständen verloren geht und nicht mehr existiert (ebd.: 99). Stattdessen sind die Produkte schon von Anfang an so angelegt, dass sie selbst unbegrenzt reproduziert werden können (Baudrillard 1997: 99).

Laut Jameson können „sich die Kulturproduzenten nur noch der vollendeten Vergangenheit zuwenden: der Imitation toter Stile, der Rede durch all die Masken und Stimmen, die im imaginären Museum einer neuen weltweiten Kultur lagern“ (Jameson 1986: 62). In der Praxis bedeutet dies eine „willkürliche Plünderung aller Stilrichtungen der Vergangenheit“ (ebd.: 63) und „permanente Imitation“ (ebd.). Die digitalen Spiele sind zu einer Ansammlung von Simulakren geworden, und zwar sowohl äußerlich als Gegenstand als auch innerlich auf ihren Inhalt bezogen. In der Imitation, dem Pastiche, offenbart sich die „Konsumgier auf eine Welt, die aus nichts als Abbildern ihrer selbst besteht und versessen ist auf eine Welt auf Pseudoereignisse und ‚Spektakel‘ jeglicher Art“ (ebd.). Genau als solche werden die Spiele vermarktet: Sie erlauben den Spielern die Immersion in eine Welt der Mythen und des Okkulten, in der sie die Möglichkeit erhalten, „to face supernatural forces, encounter ghosts and go on a journey, which is impossible in real life“ (Murphy 2013).

In der Gestalt des Simulakrums tragen die Inhalte zur Schaffung eines Gefühls der Zeitlosigkeit, der Sehnsucht nach dem Vergangenen, der Rück-Verzauberung der Welt ins Mystische bei. Dabei geht es in den Spielen nicht um „eine altmodische ‚Repräsentation‘ historischer Inhalte“, sondern um die Vermittlung von „Qualitäten der ‚Vergangenheit‘“ (Jameson 1986: 65; Herv. M. S.). Diese Inszenierung von Vergangenheit wird funktionalisiert, indem die Spielerinnen auf eine „nostalgische‘ Rezeptionshaltung“ eingestimmt werden (ebd.) auf etwas, das sich „außerhalb der realexistierenden Zeit“

ereignet (ebd.: 66).¹²⁴ Auf diese Weise schwindet Historizität und verschwindet Geschichte (ebd.: 66, 69), worauf es die Designer jedoch abgesehen zu haben scheinen, wenn sie davon sprechen, ihren Spielen einen „timeless feel“ (Murphy 2014) geben zu wollen.

Diese Gedanken zusammenführend lässt sich festhalten, dass in den Spielen eine Zwischenwelt geschaffen wird, die von Zeitlosigkeit und der Überwindung raumzeitlicher Grenzen, also von Unsterblichkeit gekennzeichnet ist. Zustande kommt sie durch das beständige Klonen, Re/De/Montieren und Recyclen populärer Erzählungen, Bilder und Stile. Die Spiele werden zu Nicht-Orten (Utopien). So entstehen in Spielen immerfort Möglichkeiten für die Immersion in das Transitorische. Dieser Entortung wird das Bedürfnis des Festlegens und Lokalisierens gegenüber gestellt, dass sich in den Spielaufgaben offenbart, die die Überwindung von Schwellen- und Zwischenzuständen zum Ziel haben. Die Ökonomie des Accomplishments bewegt sich also immer im Spannungsfeld zwischen Übergang und Vollendung und offenbart sich damit als Zusammenspiel zyklisch angelegter Verortungsstrategien, die nach einem Equilibrium streben.

Der Tod kommt auch ins Spiel durch die Wiederholung, die die Wimmelbildspiele als zentrales Muster durchzieht. Dies betrifft nicht nur die Spielpraktiken, sondern auch die Produktionstechniken. In den Spielen werden Bilder und Vorstellungen des Vergangenen fortwährend vervielfältigt und reproduziert. Auf diesem Weg lassen sie Totes wieder aufleben und reproduzieren ununterbrochen Vergangenes auf der Bildschirmoberfläche. Aber auch die Spiele selbst sind Kopien und Remakes ihrer selbst. Als ihre eigenen ‚Mythen‘ werden sie beständig recycelt. Sie wiederholen sich selbst, sie holen sich selbst wieder. Damit geraten die Spiele gleichzeitig zu Geistern ihrer selbst. Re/produziert und repräsentiert werden also immerfort die Suche nach einer Vergangenheit, die so nie existiert hat, und die Suche nach dem Immergleichen, wobei mit enervierender Gleichförmigkeit das gesucht wird, was im Grunde schon bekannt ist, und dem hinterhergejagt wird, was im Grunde längst da ist.

¹²⁴ Aus diesem Grund reagieren die Spielerinnen in ihren Bewertungen teilweise extrem auf Anachronismen im Spiel, denn diese zerstören die Immersion in diese Scheinwelt des Vergangenen (z. B. wenn im zeitlichen Setting von 1799 ein Plattenspieler in den Wimmelbildszenen abgebildet ist).

Wie in diesem Kapitel gezeigt wurde, involviert die Ökonomie das Accomplishment leistungsorientierte Spielpraktiken, die emotional positiv besetzt werden. Auf diese Weise werden Räume geschaffen, die nach Verbesserung der Spielfertigkeiten und nach mehr Spielerfahrung verlangen. Somit werden Anreize zum fortwährenden Konsum der Spiele gesetzt. Die Mechanismen für die verschiedenen Konsumformen und die damit verbundenen Beziehungen der Spielerinnen zum Spiel, zu anderen Spielern und zu sich selbst werden im nächsten Kapitel, der Ökonomie des Wertes, analysiert und besprochen.

DIE ÖKONOMIE DES WERTES

In diesem Kapitel geht es darum, über das Herausarbeiten der Beziehungen zwischen Spielern, Spiel und Spieleproduzenten der Frage nachzugehen, wie der Tod ins Spiel kommt. Dies geschieht vor dem thematischen Hintergrund des Wertes, der Bewertung und der Wertschätzung. Es geht also darum, die Wechselwirkungen zwischen den Akteuren und Produkten zu zeigen. Welche Rolle kommt dem Tod in diesem Beziehungsgefüge zu und welche Aspekte von Tod werden dabei verhandelt?

Um sich mit diesen Fragen befassen zu können, werden im ersten Teil einige Gedanken zum Thema Wert, Bewertung und Wertschätzung formuliert. Dieser Teil leistet keine theoretische Einführung in die komplexe Wertethematik. Er dient lediglich als Wegweiser, der verschiedene Richtungen anzeigt, in die sich das thematische Feld erstreckt. Im zweiten Teil wende ich mich den Vermarktungsstrategien der Spiele zu, um die Bindungsmechanismen aufzuzeigen, die zwischen Spiel, Spielerin und Spieleproduzent entstehen. Darauf aufbauend folgt eine Beschäftigung mit dem seriellen Konsum der Spiele, weil sich damit der Wert des digitalen Spiels thematisieren lässt. Die Spielebewertungen bilden den Schwerpunkt des Kapitels zusammen mit der Frage danach, wie hier Werte und Wertschätzung kommuniziert und ausgehandelt werden. Diese Praktiken werden dann an das Thema des sozialen Todes angebunden, um auf die Mechanismen und Brüche im Gefüge zwischen Spiel, Spielerin und Spieleproduzent aufmerksam zu machen. Abschließend wende ich mich wieder der visuellen und narrativen Inszenierung von Tod zu, um zu zeigen, wie sich das Beziehungsgefüge zwischen Spieler, Spiel und Spieleproduzent auch im digitalen Spiel selbst abbildet.

Werte und Wertschätzung

Auf die Frage nach dem Wert habe ich bereits im Kapitel zu den Ökonomien des Todes aufmerksam gemacht und möchte sie nun noch einmal aufgreifen. Werte sind verbunden mit Wertvorstellungen und können sich u. a. auf Objekte, Situationen, Handlungen beziehen. In meiner Untersuchung nehme ich sowohl Bezug auf den Wert, der digitalen Spielen als Gütern zugeschrieben wird, als auch auf die Kommunikation von Wertvorstellungen, die Bewertung und die Wertschätzung. Es wird davon ausgegangen, dass Werte und Wertvorstellungen ausgehandelt werden und dafür Wertregime (Carrier 2005: 440), Referenzmodelle bzw. Rechtfertigungsordnungen (Boltanski/Thévenot 2014) oder Werthierarchien bzw. „matrices of worth“ genutzt werden (Lamont 2012: 202).

Der Wert von Gütern hängt von subjektiven Einschätzungen der Produzenten und Konsumenten ab. Diese Einschätzungen können einerseits an das Prinzip von Angebot und Nachfrage gebunden sein, andererseits an den „Nutzen, die ein Gegenstand einem Subjekt zur Befriedigung von individuellen Bedürfnissen bringt“ (Enders/König 2005: 136). Dieser Nutzen kann in einem konkreten Geldwert angegeben werden. Mit Karl Marx lässt sich hier auch vom Gebrauchswert sprechen, der sich aus den verschiedenen Nützlichkeiten eines Dings ergibt: „Der Gebrauchswert verwirklicht sich nur im Gebrauch oder der Konsumtion“ (Marx 2009: Erstes Kap., Die Ware). Der Gebrauchswert bildet auch den „Träger“ (ebd.) für den Tauschwert, über den verschiedene Dinge bzw. Waren miteinander in ein quantitatives Verhältnis gesetzt werden können (eine bestimmte Menge von x lässt sich gegen eine bestimmte Menge von y tauschen). In diesem Kontext kann auch von geschaffenen Werten gesprochen werden, „indem man auf der einen Seite das Empfinden des Kunden vom Wert eines Produktes steigert und auf der anderen Seite effizient und kostengünstig produziert“ (Enders/König 2005: 133–134). Um einen Gewinn bei der Veräußerung des Gutes zu erwirtschaften, ist das Ziel des Produzenten, dass der Konsument den Wert des Produktes möglichst hoch einschätzt.

Wichtig ist hervorzuheben, dass durch den Tausch Ware gegen Geld nicht nur das Produkt an sich erworben wird, sondern auch sein symbolisches ‚Gepäck‘. „Goods [...] are made attractive though [sic!] their ability to allow consumers to ‚conjure up‘

particular values in their imagination“ (Denegri-Knott/Molesworth 2010: 114). Beispielsweise kann durch den Kauf eines digitalen Spiels auch der Eintritt in eine Community von Spielerinnen erworben werden oder, wie wir bereits gesehen haben, das Gefühl des Accomplishments. „Güter und Dienstleistungen sind nicht als solche von Wert. Es sind wir selbst, die auf bestimmte Gegenstände subjektiven Wert legen. Dabei lassen wir uns von individuellen Wertkonventionen leiten“ (Bayer/Bonus 2008: 102). Zentral ist dabei u. a. die Beziehung zwischen den Konsumenten und den Produzenten sowie zwischen den Konsumenten und dem erworbenen Objekt oder Produkt.

Digitale Spiele sind als Produkte einer Bewertung seitens der Spieler ausgesetzt. Die Spieler werden im Zuge dessen aber auch zu Bewertern von Praktiken, Beziehungen und Erfahrungen im Zusammenhang mit dem digitalen Spiel. Mit Michèle Lamont (2012: 205) kann hierbei zwischen „valuation practices (giving worth or value) and evaluative practices (assessing how an entity attains a certain type of worth)“ unterschieden werden. Sie fasst das Bewerten – „(e)valuation“ – als soziokulturellen Prozess (ebd.).

Der Wert eines Menschen¹²⁵ wird auf dem „Markt der Wertschätzung“ verhandelt (Boltanski/Thévenot 2014: 151, 155, 230),¹²⁶ den ich mir mit Bourdieu als Ort für den

¹²⁵ Zum Wert eines Menschenlebens s. Feldmann (2010: 84–89). In seinen Ausführungen geht er u. a. auf den ‚Nachrichtenwert‘ eines Toten ein. Hier werden „Menschenleben je nach Gruppenzugehörigkeit unterschiedliche Werte zugeschrieben“, was sich in der Dauer oder der Erwähnung in der Berichterstattung widerspiegelt. Bezogen auf die US-Medien entspricht „ein toter Westeuropäer drei Osteuropäern oder 9 Lateinamerikanern oder 11 Menschen aus dem Nahen Osten oder 12 Asiaten“ (ebd. 2010: 85).

¹²⁶ Luc Boltanskis und Laurent Thévenots Buch trägt im französischen Original den Titel *De la justification. Les Économies de la grandeur*. Während die englische Übersetzung aus ‚grandeur‘ ‚Wert‘ macht (*On Justification. The Economies of Worth*), verschwindet dieser Zusatz in der deutschen Version. Im Buch selbst wird das Wort ‚Größe‘ verwendet, etwa wenn Menschen nach Größe streben. An diesem Umgang mit der Thematik ‚Wert‘ tritt die damit verbundene Problematik deutlich zu Tage, die in der Ambiguität des Wertebegriffs gründet. „Um dem Begriff der ‚Werte‘ zu entkommen, sprechen Thévenot und Boltanski von ‚Größen‘, d. h. von Adaptionen und Anpassungsformen, welche Individuen und Kollektive anwenden, um sich in einer Weise einzubringen, die sie symbolisch wachsen lässt“ (Bogusz 2010: 51). Auch im kürzlich erschienenen Buch *Enrichissement: Une critique de la marchandise* (Boltanski/Esquerre 2017), bleibt das Werteproblem bestehen. Boltanski begründet es mit der konzeptuellen „fuzziness“: „there is certainly something fuzzy about the notion of value“ (Boltanski/Esquerre/Muniesa 2015: 77). In ihrer Untersuchung zum Wert und zur Aufwertung von Waren versuchen Luc Boltanski und Arnaud Esquerre, diese Unschärfe über das Konzept des Preises in den Griff zu bekommen.

Tausch und die Aushandlung diverser Kapitale im weitesten Sinne vorstelle und der selbstverständlich auch digitale Räume umfassen kann. Es ist folglich ein amorpher Raum, in dem sich Konzepte wie Ansehen, Anerkennung, Achtung, Reputation, Selbstwert etc. überlagern. Im sozialen Miteinander ist die Bewertung der Handlungen und Aktivitäten eines Menschen durch andere Menschen maßgeblich. Denn von „der Meinung der anderen hängt der Wert oder die Größe einer Person ab“ (Boltanski/Thévenot 2014: 144). Diese Einschätzung der Anderen kann sich von der Selbsteinschätzung unterscheiden.

Geoffrey Brennan und Philip Pettit (2004: 16) geben darüber hinaus zu bedenken, dass Wertschätzung oder das Gegenteil, Geringschätzung, Einstellungen (attitudes) gegenüber Anderen oder sich selbst sind:

There are three features by which the attitude of esteem is distinguished. It is an evaluative attitude, because it involves rating a person in one or another respect. It is a comparative attitude, because in most cases the intensity of the esteem depends, not just on the absolute rating, but on how the person compares with relevant others in the ratings given. And it is a directive attitude, because the ratings are given in areas where the assumption is that agents can do something about their performance; they can generally invest more effort, for example, and improve the rating they receive (Brennan/Pettit 2004: 16).

Diese drei Haltungen werden uns bei der Analyse der Spielbewertungen wiederbegegnen. Auch auf den Aspekt der Bewertung eines Menschen nach seiner Leistungsfähigkeit werden wir im weiteren Verlauf treffen.

An dieser Stelle möchte ich noch einige Bemerkungen zum Verhältnis zwischen Anerkennung und Wertschätzung einbringen, da ich beide Begriffe im weiteren Verlauf benutze. Die Unterschiede beziehen sich im Kern auf die unterschiedliche Bewertung von Eigenschaften:

[I]n beiden Fällen wird ja ein Mensch um bestimmter Eigenschaften willen geachtet, im ersten Fall [Anerkennung] aber handelt es sich um diejenige allgemeine Eigenschaft, die ihn überhaupt erst zur Person macht, im zweiten Fall [Wertschätzung] hingegen um die besonderen Eigenschaften, die ihn im Unterschied zu anderen Personen charakterisieren (Honneth 2016: 183).

Es ist also die Evaluation von Eigenschaften, auf der die Wertschätzung fußt, die sie laut Axel Honneth (2016: 183) und Brennan/Pettit (2004: 20) von der Anerkennung unterscheidet. Bei der Wertschätzung eines Menschen geht es „um die graduelle Bewertung konkreter Eigenschaften und Fähigkeiten“ mittels eines „evaluative[n] Bezugssystem[s]“ (Honneth 2016: 183). Im Mittelpunkt stehen die Bewertung der „Persönlichkeitszüge“ (ebd.) und das Verhalten eines Menschen im Vergleich zu einem anderen Menschen und in Bezug auf eine Vergleichsgröße oder -dimension (Brennan/Pettit 2004: 20; *tertium comparationis*). Wenn ich z. B. Nachbarin A unfreundlicher als Nachbarin B, aber freundlicher als Nachbar C bewerte, fungieren diese Bewertungen als Bezugsgrößen zueinander und rangieren auf dem geteilten Kontinuum freundlich–unfreundlich. Zusätzlich setze ich meine Bewertung zu vergleichbaren Erfahrungen und Bewertungen ins Verhältnis. Dieses Bezugssystem ist für die Anerkennung nicht relevant (Brennan/Pettit 2004: 20).

Aber auch Anerkennung basiert auf einem reziproken Prinzip. Die „Anerkennungsbeziehung“ beruht nach Honneth (2016: 64) auf Reziprozität, die

die sich begegnenden Subjekte gewaltlos dazu nötigt, auch ihr soziales Gegenüber in einer bestimmten Weise anzuerkennen: wenn ich meinen Interaktionspartner nicht als eine bestimmte Art von Person anerkenne, dann kann ich mich in seinen Reaktionen auch nicht als dieselbe Art von Person anerkannt sehen, weil ihm von mir ja gerade jene Eigenschaften und Fähigkeiten abgesprochen werden, in denen ich mich durch ihn bestätigt fühlen will (Honneth 2016: 64–65).

Will ich also selbst anerkannt werden, setzt das die Anerkennung eines Anderen durch mich voraus. Der reziproke Tausch baut auf dieser Anerkennung des Anderen auf, denn die „ausgetauschten Dinge [werden] zu Zeichen der Anerkennung“ (Bourdieu 1983: 192).

Die Vermarktung des Parasitären

Zum Einstieg in die Wertethematik möchte ich mich am Beispiel der Wimmelbildspiele mit den Vermarktungs- und Verkaufsprozessen auseinandersetzen und damit die Basis für die anschließenden Erläuterungen zu den Beziehungen zwischen Spielerinnen, Produzenten und Spiel legen.¹²⁷ Anhand der Vermarktungs- und Verkaufsstrategien für die Spiele lässt sich zeigen, dass das Prinzip des ökonomischen Tauschs zwar die Basis dieser Strategien bildet, zusätzlich jedoch auch auf die Maximen des Gabentauschs gesetzt wird. Diese Kombination ist recht verbreitet: „contemporary marketing very often adds to commodity-exchange various elements that are traditionally attributed to gift exchange only“ (Rus 2008: 97). Das Wissen um die Schenkökonomie kann laut Andrej Rus wesentlich zum Erfolg eines Unternehmens beitragen (ebd.: 98), da es in Strategien zur Kundenbindung eingewoben werden kann. Das Band zwischen dem Markt und der häuslichen Sphäre, das auf diese Weise geknüpft wird, bildet die Grundlage für den seriellen Konsum der Spiele und das Bewertungssystem, die in den beiden nachfolgenden Kapiteln analysiert werden. Die Gestaltung der Vermarktungs-, Verkaufs- und Kundenbindungsprozesse offenbart aber auch eine weitere Form des Tauschs, auf die ich am Schluss dieses Abschnitts eingehen werde. Es handelt sich dabei um eine parasitäre Beziehung, die die Tauschgesetze korrumpiert (Serres 1982).

Das Verkaufsmodell für Wimmelbildspiele basiert auf der Free-Trial-Strategie bzw. dem Try-and-Buy-Prinzip. Das bedeutet, dass sich der Spieler das Spiel zunächst gratis herunterladen kann und es für eine begrenzte Zeit (meist 60 min) oder einen bestimmten Teil des Spiels (meist den Anfang) kostenlos spielen kann. Dieses Prinzip gilt sowohl für die PC-Version der Wimmelbildspiele als auch für die mobilen Varianten. Da sich die Nutzung der App für Tablet oder Smartphone nicht wesentlich vom üblichen Gebrauch anderer Apps unterscheidet, beschreibe ich den weiteren Verlauf für das Spielen auf dem PC. Nach dem Download der kostenlosen Probeversion ist sie über den Big Fish Game Manager, eine digitale Bibliothek, die ebenfalls installiert wird, zugänglich. Hat die Spielerin das Ende der Probeversion erreicht und möchte das Spiel

¹²⁷ Diese Ausführungen ergänzen zudem die Erläuterungen zur Bewerbung der Spiele, die im Kapitel zur Ökonomie der Aufmerksamkeit dargelegt wurden.

fortsetzen, muss sie es kaufen (Abb. 21 zeigt die Meldung, die die Spielerin dafür automatisch erhält). Für den Kauf eines Spiels ist das Einrichten eines Nutzerkontos erforderlich. Preislich liegen die Spiele bei rund drei Euro für die App und 19,99 Euro für die PC-Version.

Bei Vermarktung und Verkauf der Spiele setzt Big Fish Games neben der Free-Trial-Strategie auf verschiedene Sale-Aktionen, die Preisnachlässe gezielt an Wochenenden und Feiertagen gewähren. Sie gelten meist für ausgewählte Spiele oder Spieltitel aus einer Serie, können aber auch auf andere Spiele ausgeweitet werden (Abb. 20). Neuen Spielerinnen wird durchgängig ein Preisnachlass angeboten, was als Ausdruck von Wertschätzung gedeutet werden kann.



Abbildung 20: Rabattanzeige auf bigfishgames.com (Ausschnitt aus einem Screenshot von der Webseite vom 21.01.2017)

Darüber hinaus gibt es saisonale oder zeitlich begrenzte Sonderangebote, um die Spiele zielgruppengebunden zu vermarkten. Die Gestaltung des abgebildeten Werbebanners ist insofern interessant, als der schwarz-weiße Hintergrund mit den sich wiederholenden Möbelminiaturen die häusliche Sphäre visuell aufgreift, in die diese Tauschbeziehung zwischen Spieler und Produzent/Verkäufer hineinreicht.

Neben den Sale-Aktionen wird eine virtuelle Prämienkarte angeboten, auf der nach dem Kauf von Spielen eine bestimmte Anzahl von Stempeln vermerkt wird. Für sechs Stempel erhält der Spieler ein Spiel gratis, allerdings muss er dafür Clubmitglied sein. Diese Clubmitgliedschaft – im Prinzip handelt es sich um ein Abonnement – kostet

knapp sechs Euro (sieben Dollar) im Monat und verspricht dem Spieler eine ganze Reihe von Vorteilen (z. B. Gutscheine, früherer Zugriff auf neuerscheinende Spiele, Teilnahme am Betatestprogramm und Sonderangebote).¹²⁸

Bei diesen beschreibenden Ausführungen zu den Verkaufs- und Vermarktungsspezifika möchte ich es bewenden lassen, da diese Darstellungen bereits genügen, um die dahinterliegenden Strategien sichtbar werden zu lassen. Erstens sollen persönlich anmutende Bindungen zum Kunden hergestellt und zweitens sollen darauf aufbauend Vertrauen und Loyalität geschaffen werden, um die „repeat payments“ (Lum 2008b: 78) und wiederkehrende Tauschzyklen für das Unternehmen zu sichern.

Zur Herstellung persönlicher Bindungen wird zum einen auf scheinbare Besonderung und Belohnung gesetzt. Dieses eher holistische Marketingkonzept (Rus 2008: 87) dient dem Aufbau einer stabilen und nachhaltigen Beziehung zu den Spielerinnen. Die Clubmitgliedschaft und die Stempelkarte verdeutlichen dies besonders prägnant durch die suggerierte Exklusivität des Clubs und das personalisierte Prämiensystem. Den Spielerinnen wird dadurch das Gefühl vermittelt, etwas Besonderes zu sein und diverse Vorteile genießen zu dürfen.

Ergänzt werden diese Strategien zum Aufbau persönlicher Beziehungen zum anderen durch vermeintliche Gaben und Geschenke: „Punch Card Credits [...] are like free thank-you gifts“ schreibt Christina M. (2015a) auf ihrem Spieleblog. Es gehört zu den Eigenschaften der Gabe, dass ihr auch noch nach der Vergabe ein Teil des Gebers anhaftet, „sie noch ein Stück von ihm“ ist (Mauss 1968: 33). Im Fall der Spiele lässt sich dies am deutlichsten am Beispiel des Markenlogos des Unternehmens zeigen, denn jedes Spiel ist damit versehen, es findet sich auf den Webseiten und Foren, in den sozialen Netzwerken und wird als Merchandise materialisiert. Dieses „Stück“ des Gebenden etabliert die persönlichen Beziehungen zwischen den Parteien und vergegenwärtigt sie dem Spieler beständig. Auf diese Weise entsteht eine Bindung zu den Produkten und Dienstleistungen des Unternehmens über den Kauf hinaus, was zusätz-

¹²⁸ Die Vorteile sind je nach Land unterschiedlich. Zum Beispiel bietet die Mitgliedschaft im ‚deutschen‘ und im ‚französischen‘ Game Club schnellere Rückmeldung des Kundendienstes und Big Fish Merchandise als Prämien.

lich auch durch persönliche Betreuung im Kundenservice erreicht werden kann (Rus 2008: 87; 88).

Ich habe eben von *vermeintlichen* Gaben und Geschenken gesprochen, weil zwar der Eindruck entsteht, die Spieler würden beschenkt, diese ‚Geschenke‘ aber tatsächlich an Bedingungen geknüpft sind. Das widerspricht dem Prinzip der Freiwilligkeit der Gabe und dem Verzicht auf Reziprozität. Beispielsweise muss die Spielerin erst Spiele kaufen, um Stempel dafür zu erhalten. Um diese Stempel einzulösen und ein Spiel geschenkt zu bekommen, muss sie Mitglied im Club sein und hierfür bezahlt sie eine monatliche Mitgliedsgebühr. Die vermeintlichen Geschenke werden also mit Kalkül gegeben, nämlich als Belohnung für den Kauf oder für die von ihr hinterlassenen Daten, die das Unternehmen über die Webseiten und Anwendungen sammelt. Diese Daten werden dann von Big Fish Games wiederum als Tauschgut eingesetzt und z. B. an Drittanbieter, Werbetreibende oder Partner des Unternehmens weitergegeben (Big Fish Games 2016).¹²⁹ Mit den gesammelten Daten betreibt Big Fish Games aber mit großer Wahrscheinlichkeit auch selbst Marktforschung. Der Spieler zahlt also auch in der Währung der Aufmerksamkeit „dafür, daß die Anbieter herausfinden, was ihm gefällt“ (Franck 1998: 155). Mittels dieser trügerischen Schenkökonomie gelingt es dem Unternehmen, zufriedene Kunden für den Eigennutz zu modellieren. Und weil diese das Gefühl haben, beschenkt worden zu sein, fühlen sie sich zur Gegengabe verpflichtet und tätigen positive Äußerungen über die Produkte und Produzenten, z. B. in den Spielbewertungen.

Mit Baudrillard lässt sich die Beziehung, die hier zwischen Spielerinnen und Unternehmen entsteht, folgendermaßen zusammenfassen:

Im Werbespiel knüpft man geschickt an ein uraltes Ritual von Geben und Schenken an, ebenso an die Beziehungen der Kindheit: an das Beschenkt-

¹²⁹ Mit den Buzzwörtern Big Data und Data Mining werden Techniken der Sammlung und der systematischen Analyse elektronischer Daten bezeichnet. Aus den Datenspuren lassen sich u. a. individuelle Nutzerprofile herausarbeiten und anhand dieser Muster kann auf das Verhalten der Kunden eingewirkt werden (z. B. durch personalisierte Werbeanzeigen). Diese Praktiken stehen u. a. auch deshalb in der Kritik, weil sie die Privatsphäre der Kunden verletzen können und der Schutz dieser Daten oftmals vernachlässigt wird. Nicht zuletzt wirft dieses Vorgehen ethische Fragen um gesellschaftliche Werte auf (kritisch hierzu z. B. Kennedy 2016; O’Neil 2017).

werden durch die Eltern. In beiden Fällen versucht man, das rein kommerzielle Verhältnis in eine persönliche Beziehung umzugestalten (Baudrillard 2007: 212).

Die persönliche Ebene, auf der der Kauf der Spiele allerdings nur dem Anschein nach abgewickelt wird, trägt damit sowohl Anzeichen von Infantilisierung¹³⁰ als auch von Patronisierung. Hier setzt der Aufbau von Vertrauen und Loyalität nahtlos an, denn so kann das soziale und moralische Band zwischen allen am Austausch Beteiligten gefestigt werden (Mauss 2002: 25; Rus 2008: 89). „Danke, dass Du Big Fish die Treue hältst“, steht in einer E-Mail von Big Fish Games an mich. Ergänzt wird diese infantilpatronisierte Beziehung zwischen Kunde und Unternehmen zusätzlich durch die scheinbare Selbstlosigkeit der unternehmerischen Glaubensgrundsätze: „at Big Fish Games, one of our core beliefs is that everyone deserves to have fun“ (Murphy 2011). Mit dieser Behauptung, dass Spaß jedem zusteht, dass jeder verdient, Spaß zu haben und sich zu amüsieren, wird der Spaß zum zentral vermarkteten Wert und zum Menschenrecht. Damit stellt das Unternehmen auch eine Verbindung zu den individuellen Rechten der Spieler her. In diesem Bund hat jeder das Recht auf Spaß und Unterhaltung, hat jeder das Recht auf Konsum und Erfüllung durch Konsum. Das vorhergehende Kapitel zur Ökonomie des Accomplishments hat gezeigt, dass Spielspaß und Erfüllung in ihrer Ausführung im Spiel eher an Arbeit erinnern als an Spiel: „fun can end up being a lot of work“ (Yee 2014: 77). Somit kann der persönliche Anschein, der der Beziehung gegeben wird, auch zur Tarnung dieses Sachverhaltes dienen.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass die Beziehung, die zwischen Spielerin und Spieleproduzent über die Produkte aufgebaut wird, auf einer vorgetäuschten Schenkökonomie basiert, weil Vorteile und Geschenke an Bedingungen gebunden werden und

¹³⁰ Die visuelle Gestaltung der Webseiten von Big Fish Games und auch die vieler Casual Games trägt deutliche Züge von Infantilisierung in Gestalt von anthropomorphen oder ‚niedlichen‘ Tierchen, schreienden Farben oder kitschig gestalteten Icons und Grafiken. Letztlich kann auch die offensichtlich gesamtgesellschaftlich bestehende Nachfrage nach Zerstreuung in digitalen Spielen zum Infantilismus gezählt werden. Johan Huizinga hat dies als Puerilismus bezeichnet: „Modern social life is being dominated to an ever-increasing extent by a quality that has something in common with play and yields the illusion of a strongly developed play-factor. This quality I have ventured to call by the name of Puerilism, as being the most appropriate appellation for that blend of adolescence and barbarity which has been rampant all over the world for the last two or three decades“ (ebd.: 1980: 205).

sich als Dienstleistungen entpuppen, für die der Spieler ein Entgelt entrichtet. Zudem trägt das seitens des Unternehmens suggerierte persönliche und emotionalisierte Verhältnis patronisierende und infantilisierende Züge. Daraus ergibt sich der Eindruck eines gewissen Ungleichgewichts in dieser Beziehung, weil die eine Seite mehr zu profitieren scheint als die andere. Tausch und Täuschung liegen hier sehr nah beieinander.¹³¹ Darin offenbart sich der parasitäre Charakter dieser Verbindung, die aber trotz alledem auf reziprokem Tausch beruht. Dies mag auf den ersten Blick verwundern, wird doch gemeinhin der Parasit als Schmarotzer verstanden, der gefräßig nimmt, ohne etwas zurück zu geben. Diese Bedeutung des Parasiten als scheinbar undankbarem Gast findet sich bei Michel Serres (1982) neben der des biologischen Organismus (Räuber, Wurm etc.) und der der Störung bzw. des Rauschens (noise). Die Beziehung zwischen dem, der gibt, und dem, der nimmt, ist in diesem Fall eine asymmetrische und erscheint einseitig. Doch auch der Parasit gibt wider Willen und sei es Krankheit oder Schmerz (Därmann 2010: 146). Hierin liegt die Besonderheit der parasitären Beziehung, denn sie schafft eine andere Tauschordnung. Sie basiert auf der Korruption der Äquivalenzmaxime von Geben, Nehmen und Erwidern, da diese Tauschkultur für den eigenen Vorteil ausgenutzt wird. Das heißt, der Parasit nimmt zu seinem eigenen Nutzen und gibt dafür nicht etwas Gleichwertiges zurück, sondern etwas Anderes.

The parasite invents something new. Since he does not eat like everyone else, he builds a new logic. He crosses the exchange, makes it into a diagonal. He does not barter; he exchanges money (Serres 1982: 35).

Der Parasit etabliert eine andere Ordnung, die auf einer anderen Logik beruht und eine andere Kommunikationsform schafft. Er durchkreuzt den Austausch, indem er die Währung wechselt, den Wert eines Tauschgutes anders evaluiert. Dadurch verbindet er zwei verschiedene Systeme miteinander. Diese parasitäre Ordnung missbraucht die bestehende Ordnung und höhlt sie aus. Auf diese Weise offenbaren sich hierarchische Strukturen und Machtverhältnisse. Serres bezeichnet auch den Menschen als Parasit, der

¹³¹ Zum Verhältnis von Tausch und Täuschung vor dem Hintergrund ökonomischer Transaktionen s. ausführlich Bayer/Bonus (2008). Die Autoren gehen davon aus, dass jedem Tausch eine latente Täuschung innewohnt, da „man im Vollzuge eines Tausches Eigenes, das man selbst gut kennt, für Fremdes weggibt, das im Großen und Ganzen unbekannt ist“ (ebd.: 100).

sich zum eigenen Erhalt der Ressourcen der Erde bedient, Ackerbau und Viehzucht betreibt, um nichts anderes zurückzugeben als den Tod (ebd. 1982: 5). Der Parasit findet sich überall dort, wo etwas produziert wird, schreibt Serres (ebd.: 4). Im Abschnitt über die Spielebewertungen komme ich auf den parasitären Tausch zurück und werde dort genauer darlegen, was im Kontext der Spiele eigentlich getauscht wird.

Der Wert der Sammlung

Ich möchte mich nun damit beschäftigen, wie der Tod durch das Sammeln ins Spiel kommt. Diese etwas abstrakte Vorstellung geht zurück auf Baudrillards (2007) Beobachtungen zur Sammlung und lässt sich sehr gut am Konsum der Wimmelbildspiele aufzeigen, da dieser der Form der Kollektion folgt. Wie bereits deutlich geworden ist, ist die Verkaufsstrategie von Big Fish Games, die sich am prägnantesten im Game Club ausdrückt, auf den fortwährenden Erwerb von immer neuen Wimmelbildspielen ausgelegt. Zu diesem Zweck sind zahlreiche Wimmelbildspiele auch als Serien konzipiert.¹³² Über die Serie wird die Loyalität der Kunden angesprochen: „Serialization rewards the competency and mastery of loyals“, schreibt Jenkins (2006: 78). Mit Blick auf TV-Serien erklärt er: „The reason loyals watch every episode isn’t simply that they enjoy them; they need to have seen every episode to make sense of long-term developments“ (ebd). Da außerdem der Grundsatz gilt, dass eine Sammlung per se uabgeschlossen ist (Baudrillard 2007: 118, 135), werden diese Serien und Reihen von den Produzenten fortgesetzt und am Leben erhalten. Damit wird dem unerreichbaren Ideal der Vervollständigung der Sammlung nachgejagt und das Interesse der Käufer bleibt bestehen.

Der Sammlung von Objekten geht deren Besonderung voraus, der eine Präsentation der gesammelten Stücke folgt (ebd.: 120). Auf der Webseite von Big Fish Games kann das bereits erwähnte Ranking der Spiele als eine solche Besonderung verstanden werden. Auch Zusätze wie „editors choice“, spezielle Berichte und Vorschauen zu einzelnen Spieltiteln aus beliebten Reihen geschehen im Sinne dieser Hervorhebung. Im Big Fish

¹³² Die Reihe *Redemption Cemetery* (2011–heute) besteht bisher z. B. aus zehn, *Grim Tales* (2011–heute): aus 13 und *Mystery Case Files* (2005–heute) aus 16 einzelnen Spieltiteln.

Game Manager werden die gekauften Spiele übersichtlich aufgelistet, wird die Sammlung gemanagt und verwaltet. Der Spieltitel wird dabei im Format einer Miniatur abgebildet (Abb. 21), was an die populären Miniaturportraits des 18. und 19. Jahrhunderts erinnert. Solche Miniaturen waren ihrerseits oft begehrte Sammelobjekte und es kann vermutet werden, dass man mit diesem Format der Abbildung bewusst an jene Tradition anknüpft (Frank 2000). Auch kann in den Spielbewertungen im Nutzerprofil links neben dem Bewertungstext (Abb. 22) ein Lieblingsspiel benannt und zur Schau gestellt werden. Vor allem durch die Bewertungen erhält jedes Spiel Sonderstatus und wird umfassend in einer Ansammlung von Bewertungen präsentiert, indem es „Bestandteil eines latenten, sich wiederholenden, elementaren und dauernden Gesprächs“ wird (Baudrillard 2007: 120).

Das Sammeln von Objekten befriedigt laut Baudrillard in dem Moment, wo das einzelne Objekt in eine Serie oder Sammlung eingefügt werden kann (ebd.: 111). Auf der Suche nach dieser Befriedigung erweitert sich die Sammlung fortwährend. Erfüllung verspricht sich die Sammlerin von einer kompletten Reihe oder Serie und ist daher immer am Neuerwerb weiterer Objekte interessiert (ebd.). Der Wert eines Sammelobjektes ergibt sich, abgesehen von seiner Seltenheit, aus der unternommenen Anstrengung, es zu ergattern, sowie aus dem Warten auf sein Auftauchen und Sichtbarwerden auf dem Markt etc. Darüber hinaus ergibt sich sein Wert aus seiner Einordnung in das Gefüge aus bereits vorhandenen Objekten, denn es erweitert die Möglichkeiten der Anordnung.

Letztlich, so Baudrillard, sammelt der Sammler aber „immer nur sich selbst“ (ebd.: 116), denn all das, „was keinen Platz in den menschlichen Beziehungen gefunden hat, [wird] auf die Gegenstände übertragen“ (ebd.: 115). Die gesammelten Objekte ersetzen die zwischenmenschlichen Beziehungen, die versagenden „religiösen und ideologischen Instanzen“ (ebd.: 124). Im vorhergehenden Kapitel wurde das Spielen als Befriedigung des Bedürfnisses nach Leistung und Aufgabenerfüllung im Rahmen der Ökonomie des Accomplishments thematisiert. Hier fungiert das Spiel nun als Objekt und Teil einer Sammlung ersatzweise für das Bedürfnis nach Anerkennung und Beachtung.

Laut Baudrillard finden sich in der Sammlung jedoch auch symbolische Bezüge zum Tod durch die Tatsache, dass wir die gesammelten Gegenstände *besitzen*. In der

Sammlung überlebt der sammelnde Mensch symbolisch den Tod, weil er von ihr „bis ins Jenseits ununterbrochen repräsentiert“ wird (ebd.: 125). Zentral an diesem Gedanken ist das Konzept des Kreislaufs, in den der Tod integriert wird. Von einem über neunzig-jährigen passionierten Sammler von Liederpostkarten hörte ich kürzlich, er sei erst bereit zu sterben, wenn er die letzte, ihm noch fehlende Liedpostkarte des Volksdichters und Liedermachers Anton Günther in seiner Sammlung habe. Die Vervollständigung der Sammlung fällt mit dem Ende des Lebens zusammen und der Kreis schließt sich: „Der Tod muss zum letzten Objekt der Sammlung werden und selbst in das Spiel der Akkumulation und Verwaltung der Dinge einbezogen werden“ (Baudrillard 2011: 324). Das Anlegen, Ordnen und Strukturieren der Sammlung ist *Zeitvertreib* bis zu diesem Ereignis. Diese Prozesse, die Einordnung und die Systematisierung der Objekte nach den Kriterien der Sammlerin, brechen die reale Zeitlichkeit auf und schaffen eigene Zeitstrukturen, die laut Baudrillard die Form eines Kreislaufs annehmen. Der Kreislauf ermöglicht das Aufbrechen eines gedanklich linear verlaufenden Lebenslaufs und löst den Tod damit als irreversibles Ereignis auf, zumal die Objekte selbst auch nach dem Tod des Sammlers weiter zirkulieren (Baudrillard 2007: 123–124).

Mit Blick auf die hier interessierenden digitalen Spiele treffen einige der genannten Punkte, die den Wert des Sammelobjektes angehen, nur bedingt zu, da sie jederzeit online verfügbar sind und heruntergeladen werden können.¹³³ Zudem findet die Vorstellung vom Fortleben der digitalen Sammlung nach dem Tod des Sammlers ihre Begrenzung im Ausdruck „Own the game for life!“, der von Big Fish Games als Verkaufsargument eingesetzt wird (Abb. 21).

¹³³ Anders liegt der Fall, wenn jemand Spiele sammelt, die nicht entmaterialisiert auf Onlineplattformen hinterlegt sind, sondern in Form von Steckmodulen, Platinen, Kartuschen, CDs etc. gesammelt werden.

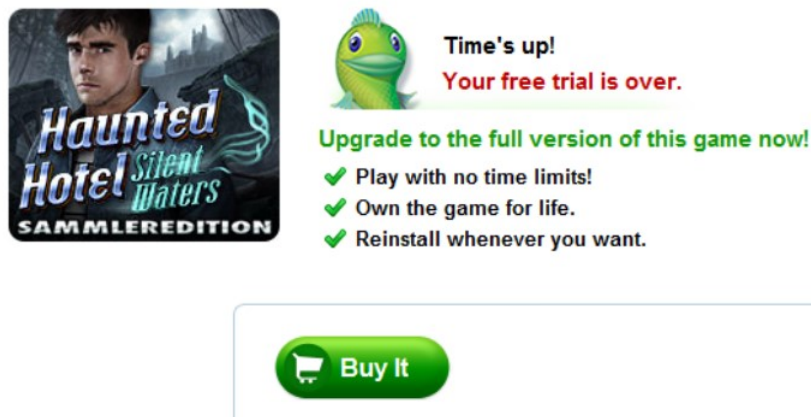


Abbildung 21: Meldung nach Ablauf der 60-minütigen freien Spielzeit (Ausschnitt aus einem Screenshot vom Big Fish Game Manager)

Anhand dieses Slogans wird deutlich, dass die Dauer des Besitzes der Spiele eindeutig auf die Lebenszeit der Spielerin beschränkt ist, denn *for life* ließe sich auch ersetzen mit ‚as long as you live‘ oder ‚until you are dead‘. Bei einer weiteren Beschäftigung mit dem Ausdruck „Own the game for life!“ fällt auf, dass der Fokus nicht auf dem *Spielenkönnen* (*Play the game for life*), sondern auf dem Besitzen liegt (*to own*). Dies ist insofern paradox, da der Spieler das Spiel im rechtlichen Sinne nicht besitzt und auch nicht kauft, sondern ihm lediglich die Nutzung der Software gestattet wird (Big Fish Games 2017). Damit wird das Versprechen „Own the game for life!“ nicht eingehalten, denn „any copies of the SOFTWARE are *owned* by Big Fish Games or its suppliers“ (Big Fish Games o. J. b; Herv. M. S.). Der Spieler kann seine Kopie des Spiels also nur spielen und speichern, deinstallieren und reinstallieren. Die Beziehung zwischen Spielerin und Spiel beschränkt sich damit auf eine Verfügungsgewalt über das Spiel zu Lebzeiten des Spielers über die Lebenszeit des Spiels auf seinen Speichern und Geräten.

Damit kommt eine weitere Frage auf, nämlich die nach der Lebensdauer eines Spiels und seinem Wert im Verlauf der Zeit. Grundsätzlich steht fest, dass ein Spiel ohne bestimmte Grundvoraussetzungen nicht existieren bzw. gespielt werden kann. Dazu gehören in erster Linie Strom und ein Computer mit kompatibler Software und Anzeigemöglichkeiten. In Entwicklerkreisen spricht man vom „life cycle“ (Megowan 2008b: 56) oder von der „lifetime“ (Wabschall 2008: 87) eines Spiels. Die Lebensdauer eines Spielstitels verlängert sich laut Mike Wabschall (2008: 87), wenn nach Beendigung des Spiels sein Unterhaltungswert bestehen bleibt. Der Wert eines Spiels bemisst sich an der

subjektiv evaluierten Qualität dieser Bedürfnisbefriedigung. Vor diesem Hintergrund ergibt es Sinn, wenn die Spielerinnen im Forum von „replay value“ (jessmom01 2013), „replayable value“ (Cherubabies 2013) oder „entertainment value“ (Sheerija 2013) sprechen. Dieser Unterhaltungswert kann sich aber schnell verringern. Das geschieht mit Wimmelbildspielen, wenn sie komplett ‚abgearbeitet‘ worden sind. Einem neuen, unbekannten Spiel wird daher oft ein höherer Wert zugeschrieben als einem schon bekannten Spiel, weil es neue Aufgaben und Stimuli bereithält. Für das Lebensende eines digitalen Spiels benutzt Creative Director Andy Megowan den Euphemismus to „slide gracefully into retirement“ (Megowan 2008b: 60). Ruhestand impliziert ein gewisses Alter und das Ende einer erhöhten Produktivität, was aber nicht bedeutet, dass das Spiel keine Profite mehr abwerfen kann. Denn das ist der Fall, so lange es online ist bzw. gekauft werden kann – Betriebssystemkompatibilität vorausgesetzt. Ruhestand beschreibt dann auch seine Existenz auf einem Speichermedium, nachdem es deaktiviert wurde, denn es kann jederzeit reanimiert werden („Reinstall whenever you want“ Abb. 21). Wirklich ‚sterben‘ kann das Spiel nur, wenn die Software unwiederbringlich gelöscht oder zerstört ist und es keine technischen Wiederherstellungsmöglichkeiten gibt. Stephen Mazzeo und Daniel Luis Schall (2014: 210) bezeichnen dies als „death of data“ oder „pure digital death“.

Diese Gedanken zusammenfassend ist das digitale Spiel strenggenommen unveräußerlich, es verbleibt in Wirklichkeit beim Produzenten. Die gesammelten Spiele sind keine Unikate, keine limitierten Sonderstücke, sondern Kopien. Sie werden gesammelt, weil die Spielerinnen auf das Sammeln konditioniert werden (durch die serielle Präsentation und das exzessive Sammeln von Objekten, das Kernbestandteil der Spielhandlungen selbst ist) und weil sie die Spiele besitzen sollen/wollen („Own the game for life!“). Mit Erich Fromm kann man hier vom Habenmodus sprechen, den er der Konsumgesellschaft attestiert und der die Beziehung zwischen Mensch und Gegenstand nachhaltig beeinflusst:

Im Habenmodus gibt es keine lebendige Beziehung zwischen mir und dem, was ich habe. [...] Der Habenmodus wird nicht durch einen lebendigen, produktiven Prozeß zwischen Subjekt und Objekt hergestellt; er macht Subjekt und Objekt zu Dingen. Die Beziehung ist tot, nicht lebendig (Fromm 2003: 80).

An dieser Stelle kann festgehalten werden, dass der Tod also auch durch die Beziehung zwischen den Spielerinnen und den Spielen ins Spiel kommt. Denn sie sammeln Kopien und damit Schatten ohne materiellen Wert, Nullen und Einsen, die sich nach dem Tod des Spielers auflösen oder auf ewig zwischen Deinstallation und Reinstallation auf einem Speicher schlafen. Die Spieler befördern die Spiele ins Jenseits, reanimieren sie und holen sie wieder zurück. Diese Sammlung aus Wiedergängern und Doppelgängern kann den Spieler nicht über seinen Tod hinaus repräsentieren, mit seinem Tod stirbt auch die Sammlung. Mit dieser Sammlung kann man den Tod nicht symbolisch überwinden, sondern nur mit ihm spielen.

Bewertung und Bewerten

Nachdem bereits mehrfach auf die Spielbewertungen hingewiesen wurde, ist es nun an der Zeit, diese Praktik und die hier bestehenden Beziehungen zwischen Spiel, Spielerin und Spieleproduzent ausführlicher auszuleuchten. Dies geschieht auf Basis der analysierten Bewertungen des Spiels *Cursed Fates* auf den Webseiten bigfishgames.com und bigfishgames.de. In diesem Teil der Arbeit wird der Bezug zum Tod über die in die Bewertungen ‚investierte‘ Lebenszeit hergestellt und ich möchte zeigen, wie Bewertungen der Akkumulation und Reproduktion von sozialem und symbolischem Kapital dienen. Dieses Kapital ist sowohl für die Spielerinnen als auch für das Unternehmen von Wert, weil damit ein Statusgewinn einhergeht. Während das Unternehmen daran interessiert ist, diesen zu monetarisieren, ist dies den Spielern nicht uneingeschränkt möglich.¹³⁴

¹³⁴ Allerdings ist es ihnen möglich, das erarbeitete symbolische Kapital wirksam als Teilnehmerinnen am Big-Fish-Affiliate-Programm einzusetzen (Big Fish Games o. J. c). Das Konzept beruht darauf, dass erfolgreiche Bewerter über ihre eigenen Seiten Spielerinnen zur Seite von Big Fish Games lotsen. Sie



Abbildung 22: Bewertungspost zum Spiel *Cursed Fates* auf bigfishgames.de (Screenshot des Beitrags von Bubschi (2013))

Das Bewertungssystem für die Spiele zielt darauf ab, die Spieler vom Produkt zu überzeugen.¹³⁵ Um dies zu erreichen, wird auf die persönlichen Erfahrungen von Spielerinnen mit dem Spiel zurückgegriffen, wobei der Anspruch besteht, dass deren Bewertungen möglichst authentisch und glaubwürdig ausfallen. Aus diesem Grund werden auch schlechte Bewertungen zugelassen, da die guten Bewertungen sonst an Überzeugungskraft verlieren würden. In diesem Sinne sind die Bewertungen mehr als nur bloße Produktbeurteilungen, die nur eindirektional zwischen Konsumenten und potenziellen Konsumenten verlaufen. Sie erfüllen eine Reihe von kommunikativen Funktionen, wie die Gestaltung in Form einer Sprechblase bereits suggeriert (Abb. 22). Die Gestaltung des Bewertungsbeitrags folgt einem formelhaften Aufbau, der die Bearbeitung bestimmter Punkte sicherstellt, und besteht aus verschiedenen Bewertungselementen:

Die Bewertung des Spiels: Diese Bewertung erfolgt über die Anzahl der vergebenen Sterne, den verfassten Text zum Spiel und anhand der vorgegebenen Skalenanzeigen für

erhalten dadurch einen kleinen Anteil (laut majageorg handelt es sich um „ein paar Cents“; majageorg 2016a) an jedem so verkauften Spiel. Die Affiliates leiten die erhaltene Aufmerksamkeit also auf die Webseite von Big Fish Games weiter. Mit Georg Franck kann hier von einer „Verwertungskonkurrenz“ gesprochen werden (Franck 1998: 178). Dabei „kommt [es] zu einer Verschränkung der persönlichen Einkommenschancen mit den Gewinnchancen des Mediums“ (Franck 1998: 178). Die Bewerterinnen ebenso wie das Unternehmen profitieren also von den Neukunden und den höheren Absatzzahlen der Spiele.

¹³⁵ Solche Bewertungssysteme existieren selbstverständlich nicht nur für die Spiele, sondern durchziehen beinahe alle sozialen Praktiken im Web. Gerlitz/Helmond (2013) sprechen in diesem Zusammenhang am Beispiel von Facebook von der „like economy“.

vier verschiedene Kategorien. Wenn die Spieler Bewertungen schreiben, dann bewerten sie die Qualität der Bedürfnisbefriedigung durch das Spiel. Bei der Einschätzung des Wertes eines Spiels, orientieren sich die Spielerinnen einerseits an den vorgegebenen Kategorien Spaß-Faktor, Bild- und Soundqualität, Schwierigkeitsgrad und Handlung. Darüber hinaus führen sie weitere Bewertungskategorien ein: Dazu gehört, wenig überraschend, das Preis-Leistungs-Verhältnis, also ein Urteil, ob sich der Kauf angesichts des gebotenen Inhaltes zu einem bestimmten Preis lohnt. Hierfür ist entscheidend, in welcher Version das Spiel vorliegt, denn die Sammleredition wird höherwertig eingeordnet, weil sie, wie schon beschrieben, eine neben dem Hauptspiel parallelllaufende zusätzliche Sammelaufgabe beinhaltet (s. Kapitel zur Ökonomie des Accomplishments). Sind im ersten abgeschlossenen Spieldurchgang nicht alle Sammelziele und Achievements erfüllt worden, erhöht sich die Wahrscheinlichkeit, dass das Spiel noch einmal gespielt wird. Ebenso wird der Neuheitscharakter der Spiele bewertet. Dazu zählt, ob das Spiel erst kürzlich erschienen ist oder ob es innovative Rätsel oder Techniken beinhaltet.

Ein sehr zentrales Bewertungskriterium ist die Zeit. Dieses betrifft zum einen die Spieldauer, also die Frage, wie lange es dauert, das Spiel durchzuspielen. Je mehr man dafür bezahlt hat, umso länger soll das Spiel dauern. Zum anderen betrifft es das subjektive Empfinden davon, wie schnell die Zeit während des Spielens vergeht bzw. ob sich ein Immersions- oder Flow-Erlebnis (Csikszentmihalyi 1992) einstellt. Je schneller die Realzeit verrinnt, desto besser. Langeweile oder Frustration wirken dem Flow entgegen und unterbrechen die Immersion. Sie verhindern das fließende, ungehinderte und effiziente Abarbeiten, das die Spielerinnen schätzen. Je länger das Spiel dauert und je wirksamer sich die Zeit damit totschiessen lässt, umso höher der Wert des Spiels. Hier kann das Bild der „maschinellen Infantilisierung“ herangezogen werden, das Birgit Richard (1995: 23) mit Bezug auf Günther Anders (1992) verwendet. Dabei geht es um „liquide“ designte Produkte, die in ihrer dargebotenen Form so gefällig und unkompliziert sind, dass sie vom Konsumenten ganz einfach ‚geschluckt‘ werden können (Richard 1995: 24).¹³⁶

¹³⁶ Günther Anders entwickelt mit dem Konzept der „Liquidierung“ von Produkten einen Gegenentwurf zur Verdinglichung. Liquidierung meint, dass Produkte für den „einmaligen Sofortgebrauch (,instant

Die Bewertung des Beitrages: Gleichzeitig wird der Beitrag selbst zum Gegenstand der Bewertung, indem von anderen Nutzern angegeben werden kann, ob der Beitrag nützlich bzw. hilfreich war. Aus Sicht der Spielerinnen befriedigen die Bewertungen das Informationsbedürfnis zum Spiel, denn im Beitrag werden Erfahrungen und Wissen mit anderen Interessierten geteilt. Die potenziellen Käufer haben so die Möglichkeit, Fehlkäufe zu vermeiden. Ausschlaggebend ist das Aussprechen einer Empfehlung für oder gegen den Kauf und die Glaubwürdigkeit der Bewertung.

Die Bewertung der Bewerterin: Auch die Leistung der Verfasserin des Beitrags wird in den Blick genommen. Sie wird auf Basis der Anzahl ihrer Beiträge bzw. ihres Fleißes bewertet. Dabei scheint es tatsächlich so zu sein, dass die Spielerin an der Qualität und weniger an der Quantität ihrer verfassten Bewertungen gemessen wird.¹³⁷ Geht man mit dem Mauszeiger auf die Bezeichnung „Top-Bewerter“ neben dem goldfarbenen Stern, so erfährt man: „Dieser ‚Top-Bewerter‘ spielt und bewertet eine Menge Spiele. Wir glauben, dass Du diesen Bewertungen und Meinungen über Spiele vertrauen kannst“ (Big Fish Games o. J. d.). Die nächste Stufe ist der „TippTopp-Bewerter“¹³⁸: „Dieser [...] ist einer unserer fleißigsten Spielebewerter. Wir glauben, dass Du glaubst,¹³⁹ was dieser Benutzer schreibt und findest die Bewertungen hilfreich und informativ“ (ebd.). Zudem wird die Bewerterin in ein Fähigkeitslevel eingestuft.

An diesem letzten Aspekt, der Bewertung der Bewerterin, lassen sich zwei Aspekte besonders gut verdeutlichen: Erstens zeigen sich hier die bereits mit Brennan und Pettit (2004: 16) erläuterten wertschätzenden Haltungen: Die Prädikate Top- oder TippTopp-Bewerter sind zwar Zeichen der Wertschätzung, doch die Abstufungen zwischen diesen beiden Auszeichnungen setzt die Spielerin mit anderen (fleißigeren und fauleren, wenn man so will) in den Vergleich und verweist somit auf Möglichkeiten der Leistungsstei-

consumption‘)“ hergestellt werden (Anders 1992: 56). Durch ihren Konsum werden sie gleichzeitig verbraucht, also liquidiert, wodurch das nächste Produkt sofort nachgeschoben werden kann. Konsum nimmt so die Form des Kettenkonsums an (ebd.: 55).

¹³⁷ Diese Einschätzung beruht auf meinen Eindrücken im Zuge der Analyse der Bewertungen. Konkrete Hinweise habe ich dafür nicht ermitteln können.

¹³⁸ Die Bezeichnung stammt aus dem Englischen und ist eine Zusammensetzung aus ‚tip‘ und ‚top‘, also im übertragenen Sinne die ‚Spitze der Spitze‘ (‚the tip of the top‘) (www.etymonline.com/word/tip-top). Damit kommt auch in diesem Ausdruck eine Bewertung (das Beste des Besten) zum Tragen.

¹³⁹ Diese Tautologie ist auch in der englischen Version enthalten („We think you’ll trust what they have to say ...“). An diesem Ausdruck wird die zirkuläre Grundstruktur deutlich, auf der das Bewertungssystem grundsätzlich beruht.

gerung. Zweitens zeigt sich am letzten Aspekt, dass mit dem Verfassen von Bewertungen symbolisches Kapital erworben werden kann. Denn die Auszeichnung als fleißiger Top- oder TippTopp-Bewerter und kompetenter Spieler geht mit einem Statusgewinn einher: „Aufgrund seiner Beteiligung an der Produktbewertung erhält der Kunde einen besonderen Status. Der Kunde wird Experte, präferierter Produkttester oder wird auf der Webseite als besonders relevanter Ratgeber gekennzeichnet“ (Haug/Küper 2010: 121). Symbolisches Kapital kann im Digitalen viele Formen annehmen: „virtual [...] points, payments, badges, discounts, and ‚free‘ gifts; and status indicators such as friend counts, retweets, leader boards, achievement data, progress bars, and the ability to ‚level up‘“ (Anderson/Rainie 2012). Es fungiert wie Kredit, der einen Vertrauensvorschuss gewährt, von dem sowohl der Nutzer als auch das Unternehmen profitieren.

Obwohl nicht deutlich wird, auf Basis welcher Kriterien diese Besonderungen der Spielerinnen vorgenommen werden, zeigt sich jedoch an den verfassten Beiträgen und Bewertungen, dass sie teilweise ein hohes Maß an Spezialkenntnissen hinsichtlich der Spiele aufweisen. Sie benutzen spezielle Abkürzungen (BC für bonus content; WAR für Wimmelbild, Abenteuerspiele und Rätsel), sind über die Entwicklerteams sowie den Bestand der veröffentlichten Spiele informiert und verfolgen die technischen Entwicklungen genau:

... hasnt this game been released some years ago? (ciscaR8 2013).

This game is from the same devs [developers; M. S.] who brought us Lost Souls: Enchanted Paintings (indigobuni 2013).

... this game does feel a little ‘old fashioned’ compared to what we’ve been receiving lately ... (Imberis 2013).

Um sich ein solches Wissen anzueignen, ist ein gewisses Maß an ‚Spielzeit‘ und ‚Spielarbeit‘ erforderlich. In den Bewertungen werden dieses kulturelle Kapitel sowie die dahinterstehende „akkumulierte Arbeit“ (Bourdieu 1983: 183) kommuniziert, und zwar in Form von Spezialkenntnissen oder anhand der Anzahl der verfassten Bewertungen. Dies schlägt sich dann auch als symbolisches Kapital nieder, denn hier erhält die Spielerin Anerkennung für ihr Wissen und ihren Fleiß durch die Hevorhebung als Expertin oder TippTopp-Bewerterin.

Die Bewertungen sind daher mehrdirektionale Kommunikationsbotschaften seitens der Spielerin¹⁴⁰ wodurch das akkumulierte Kapital wirksam wird. Erstens wendet sich die Spielerin an die Community (z. B. Lob anderer Bewerberinnen wie im obigen Post von Bubschi (2013) an DoroFee) und potenzielle Käuferinnen (z. B. durch das Aussprechen einer Kaufempfehlung). Zweitens erhalten auf diese Weise auch die Spieleentwickler Feedback und Informationen über den Wert ihrer Arbeit, etwa wenn auf Fehlfunktionen im Spiel hingewiesen wird und das Spiel so für alle verbessert werden kann. Drittens bekommen die Produzenten Informationen über den Wert des Spiels im Sinne seines geschaffenen Wertes (Preis-Leistungs-Verhältnis). Viertens ist jede Bewertung auch eine Mitteilung der Spielerin an sich selbst, in der sie sich ihrer eigenen Fähigkeiten und damit ihres Zeitinvestments anhand des gesammelten Kapitals vergewissert.

An den Bewertungen offenbaren sich letztlich die sozialen Strukturen und Netze, die den Kern der Marketingstrategien des Unternehmens ausmachen. „Für die Reproduktion von Sozialkapital ist eine unaufhörliche *Beziehungsarbeit* in Form von ständigen Austauschakten erforderlich, durch die sich die gegenseitige Anerkennung immer wieder neu bestätigt“ (Bourdieu 1983: 193 Herv. i. O.). Um diese Beziehungsarbeit nicht zu unterbrechen und das Kommunikationsgefüge des ‚informierten Konsums‘¹⁴¹ zu erhalten, greift ein spezifischer Mechanismus, der darauf beruht,

daß das Produkt nicht nach seinem eigentlichen Wert beurteilt wird, sondern danach, wie das Unternehmen das Produkt für den Verbraucher von der Öffentlichkeit einschätzen läßt. [...] So wird aber der einzelne allmählich durch den ununterbrochenen Konsum von Waren und Werbesprüchen, der ihn befriedigt (und enttäuscht), ihn beglückt (und den er bereut), im Rahmen des globalen Sozialkörpers unaufhaltsam *konditioniert* (Baudrillard 2007: 210; Herv. M. S.).

¹⁴⁰ Genaugenommen sind an dieser Kommunikationssituation alle hier benannten Akteure beteiligt, wenngleich auf unterschiedliche Weise. Zum Beispiel kommuniziert auch der potenzielle Käufer mit der Bewerberin, indem er den Beitrag als hilfreich markiert etc.

¹⁴¹ Damit ist weniger das Ideal des kritischen, hinterfragenden Konsumenten gemeint. Ich benutze den Begriff hier, um deutlich zu machen, dass die Konsumenten anhand der Bewertungen weitere Informationen zum Produkt erhalten, die ihre Kaufentscheidung beeinflussen können. Im Mittelpunkt steht dabei die Empfehlung gegen oder für den Kauf.

Diesen Aspekt der Konditionierung möchte ich aufnehmen und darlegen, auf welche Strategien dabei zurückgegriffen wird. Zunächst werden Spielen und Bewerten so eng miteinander verbunden, dass die Bewertung durchaus als Teil des Spiels betrachtet werden kann. Namentlich finden sich im Spiel oftmals Aufforderungen zu seiner Bewertung, die dem Duktus der üblichen, im Spiel vorkommenden Anweisungen nicht unähnlich sind. Sichtbar wird dies beispielsweise in Abbildung 7, wo die Bewertungsmöglichkeit direkt in das Menü auf der linken Seite eingebunden ist. Damit liegt der Gedanke nahe, dass das Spiel erst als vollständig abgeschlossen angesehen wird, wenn auch eine Bewertung dazu verfasst wurde (s. Kapitel zur Ökonomie des Accomplishments).

Weiterhin wird der iterative Prozess des Prosumierens¹⁴² wirksam gemacht: Um ein Spiel bewerten zu können, müssen die Spielerinnen die Spiele selbst konsumieren. Das schafft einen Zyklus aus Bewertung und Spielen. Auf Basis der Bewertungen werden dann bestehende Spiele optimiert und neue Spiele entwickelt. Die Spielerinnen spielen, um zu bewerten, und sie bewerten, um zu spielen. Auf diese Weise wird das Spielen „in eine Produktionsform verwandelt“, die fest in neoliberaler Wirtschaftsdeologie verwurzelt ist (Han 2016: Kap. Terror des Gleichen).

Darüber hinaus werden die Spieler in den Produktionsprozess integriert, indem sie zu Ressourcen gemacht werden, die, so sie einmal entsprechend „aufgezogen“ wurden, „angezapft“ werden können:

Community Fans are [...] an excellent resource for casual game developers that can tap into them. [...] More and more casual game publishers and developers have grown dedicated communities of fans who are eager to provide feedback on games (Clark 2008: 90).

Die Spieleproduzenten werden so erneut zum Parasiten an den Spielern. Eine Form, in der die Hingabe und Gewogenheit der Community auf besonders perfide Weise

¹⁴² Das Kunstwort ‚Prosum‘ (Ritzer/Jurgenson 2010) erhellt die Mechanismen des Zusammenfallens von Konsum und Produktion. „Prosumers consume what they produce and/or produce what they consume“ (Boesel/Jurgenson 2015: o. S.). Die Spielbewertungen sind ein gutes Beispiel für dieses Konzept, aber auch die von der Community für die Community prosumierten Streamings und Let’s Play-Videos fallen in diesen Bereich.

ausgenutzt wird, sind die Betatests¹⁴³. Der Zugang zu diesen Versionen ist beschränkt und die Tätigkeit als Testerin wird so beworben, dass sie einen Wissensvorsprung mit sich bringt, der es erlaubt, sich von der breiten Masse abzuheben und von einer Besonderung zu profitieren: „Play *Unreleased* Games! – Sign up to participate in our Beta program and *help* test games before they’re available to the *public*“ (LURE 2009; Herv. M. S.). Diese unveröffentlichten Spiele besitzen für die Spielerinnen einen hohen Wert, denn sie befeuern die Suche nach neuen Stimuli zur Bedürfnisbefriedigung. Durch den Reiz des Geheimen wird der Wert dieser unveröffentlichten Spiele zusätzlich gesteigert. Ironischerweise sind Betatests (als „Sneek Peek Beta Programm“ bezeichnet, Big Fish Games o. J. e) Bestandteil der ‚Leistungen‘ der Clubmitgliedschaft zum monatlichen Beitrag von 5,99 Euro. Strenggenommen bezahlen die Spielerinnen also dafür, dass sie mitarbeiten dürfen. Die Möglichkeit der Teilhabe und der Wunsch, Beachtung und Gehör zu finden („make your voice heard“; ebd.) werden hier ausgenutzt, verkehrt und in die Entwicklung neuer Spiele investiert.

Die Rückmeldungen und Bewertungen sind also eine unverzichtbare Informationsquelle für die Spieleproduzenten und -entwickler. Ihnen ist daher daran gelegen, die persönlichen Beziehungen zu den Spielerinnen auszubauen und zu vertiefen, wo immer sich die Gelegenheit bietet, um diese zu kontinuierlichem Feedbackgeben zu konditionieren. Auch hier ebnen Besonderung und Komplimente den Weg. Zu Beginn des Spiels *Redemption Cemetery: Salvation of the Lost* (2013) wird die Spielerin beispielsweise mit der folgenden personalisierten und hochgradig emotionalisierten Botschaft von den Entwicklern, ERS Game Studios, begrüßt:

To [Spielernamen, M. S.], one of our very favourite gamERS!

Thank you for choosing this game! We put our hearts into creating it, and it means a lot to us to share it with you!

Production for *Redemption Cemetery: Salvation of the Lost* took us exactly 356 days. That’s right – it took almost a year! It may seem like a long time, but we’re a big team. And we have one goal in mind: to create fun and interesting games for you!

¹⁴³ Betatests sollen vor der Veröffentlichung sicherstellen, dass keine Softwarefehler mehr im Spiel enthalten sind.

We know you might not enjoy every game we make, but we want you to know that we will never stop trying to inspire you. After all, you inspire us! You help us learn and grow as developers, and every day brings us new ideas and new worlds to create.

We couldn't do it without you!

Sincerely yours,

The ERS Team

Ein weiterer Aspekt der Konditionierung zeigt sich zudem in der Aufforderung zum Hilfreich- und Nützlich-Sein, denn die Spieler sind angehalten, hilfreiche und nützliche Posts zu verfassen („War diese Bewertung hilfreich?“). Indem sie spielen und bewerten, akkumulieren sie zwar selbst symbolisches Kapital, d. h. sie helfen sich selbst, aber sie spielen, arbeiten und opfern auch für die Anderen. Das wird im folgenden Ausschnitt aus einer Bewertung des Spiels *Cursed Fates* deutlich, die nicht so positiv ausgefallen ist:

I was rooting for the horseman to lop off my head by the time it ended, and I could not even bring myself to play the bonus content, it was just terrible! Save yourselves \$10 and send me a thank you! I literally fell on this sword so that you don't have to! You're welcome! (Howdyholly 2013).

Im metaphorischen Selbstmord bringt Howdyholly ein Opfer für die Community: ihre Zeit und ihr Geld für den Schutz vor dem Erleiden einer unbefriedigenden Spielerfahrung und in der Konsequenz der Verschwendung weiteren Geldes und Zeit. „22 of 33 found this review helpful“ (Howdyholly 2013). Eine altruistisch-aufopfernde Einstellung ist zudem expliziter Bestandteil jedes Spielnarrativs, das den Wimmelbildspielen zugrunde liegt. Die Spielerinnen werden in den Spielen aufgefordert, anderen zu helfen und sich dafür in gefährliche Situationen zu begeben. Insofern verschmelzen Spiel und Bewertung an dieser Stelle erneut, da das Hilfreich-Sein für beide Bereiche fruchtbar gemacht wird. Dies spielt insbesondere den Produzenten in die Hände, da darüber auch eine Selbstkonditionierung der Spielerinnen zum Konsum der Spiele erfolgt.

Die Bewertungen sind zentraler Bestandteil der Marketingstrategie des Unternehmens. Dabei wird auf ein Modell zurückgegriffen, das den Aufbau persönlicher Beziehungen,

den Anschein von Exklusivität und die Professionalität der Spielerinnen konditioniert, um den Dienst an der Community zu kapitalisieren. Diese Art der Arbeit fällt in den Bereich des „free labour“ und wird von Tiziana Terranova beschrieben als „voluntarily given and unwaged, enjoyed and exploited“ (Terranova 2000: 33). Nur oberflächlich betrachtet wird Geld gegen Spiel getauscht, denn es sind auch symbolische Güter in den Tausch involviert. Der Spieler gibt neben Feedback und Bewertungen auch Aufmerksamkeit und Loyalität. Damit ist Zeit die hier dominierende Währung. Die Spielerin investiert zunächst Zeit in die Auswahl eines Spiels und in den Erwerb von Wissen über das Spiel. Während des Spielens erhält sie Auszeichnungen und Belohnungen dafür, wenn sie die investierte Zeit besonders effektiv nutzt und das meiste aus ihrer Spielzeit herausholt. Anschließend bringt die Spielerin weitere Lebenszeit für das Schreiben von Bewertungen auf. Über die Zeit akkumuliert sie kulturelles, soziales, symbolisches Kapital (Wissen, Rolle, Status etc.).

Hier lässt sich mit den kritischen Beobachtungen Baudrillards anschließen, dass das Leben heute gemeinhin für akkumulierte Lebenszeit oder akkumuliertes Kapital steht und der Tod für den „Zahltag“ (Baudrillard 2011: 266). Der Tod verliert dadurch seine „symbolische *Reversibilität*“ (ebd.; Herv. i. O.) und wird zum ‚Ende‘, an dem abgerechnet wird. Leben und Tod verlieren auf diese Weise ihre Ambivalenz und aus dem Sowohl-Als-Auch¹⁴⁴ wird ein Entweder-Oder, das eine Grenzziehung zwischen Leben und Tod zum Ausdruck bringt. Leben steht dann auf der einen Seite der Grenze und wird zum „*absoluten Mehrwert*“ (ebd.: 228; Herv. i. O.). Der Tod hingegen steht demgegenüber als ständige Bedrohung dieses Mehrwertes: „Der Preis, den wir für die ‚Realität‘ des Lebens bezahlen, um es als positiven Wert zu leben, ist das kontinuierliche Phantasma des Todes“ (ebd.: 239).¹⁴⁵

¹⁴⁴ Damit beziehe ich mich auf Baudrillards Theorie, dass Leben und Tod symbolisch getauscht werden und einem Kreislauf ähnlich beständig ineinander übergehen. Im symbolischen Tausch wird das Leben gegen den Tod und der Tod gegen das Leben eingetauscht.

¹⁴⁵ Ähnlich argumentiert auch Han (2016), wenn er schreibt, dass vor dem Hintergrund der heutigen Leistungsgesellschaft das Leben für „Produktion und Leistung“ stehe, der Tod dagegen für „das Ende der Produktion“ (ebd.: Kap. Angst). Han bezieht sich in seiner Argumentation auf den späten Heidegger, der im Tod die „Negativität des Abgrundes, des Geheimnisses“ sieht. Diese Negativität sei immernoch eine „Weise zu sein“ und damit auch mehr als nur das Ende des Lebens (ebd.).

Die Spielerin gibt in dieser Hinsicht „lebendige Aufmerksamkeit“ (Franck 1998: 155), ihr „Lebens-Kapital“ (Baudrillard 2011: 295) und damit ihr knappstes Gut im Tausch mit dem Unternehmen. Dieses gibt im Gegenzug das Spiel als Produkt bzw. eine digitale Kopie davon und die digitalen Infrastrukturen (Webseite, Game Manager etc.). Wie ich bereits dargelegt habe, werden aber weder die Spiele noch die Programme wirklich veräußert, sondern lediglich deren Nutzung gestattet. Weiterhin bindet der Spieleproduzent den Konsument durch das Bewertungssystem in den Wertschöpfungsprozess ein und gibt dem Spieler damit auch die Macht, den Wert eines Produktes mitzubestimmen. Neben Macht und Wertschätzung gibt das Unternehmen zudem Spielspaß und Unterhaltung. Doch dabei handelt es sich um Dinge, um symbolische Güter, die an sich nicht besessen werden können (Fromm 2003), die daher auch das Unternehmen nicht besitzt und die dem Spiel selbst nicht genuin inhärent sind. Sie entstehen durch soziale Beziehungen und die Beziehung zum Produkt sowie durch seinen Gebrauch. Sie können daher nur symbolisch getauscht werden. Weiterhin erleidet das Unternehmen durch das Geben dieser Güter keinen Verlust, da sich ihr Vorrat nicht verringert. Damit ergibt sich aus dem Vergleich der Einnahmen und dafür aufgewendeten Ausgaben ein stark asymmetrisches Verhältnis, das sich auf Seiten der Spielerin wie folgt darstellt: Sie opfert Arbeit und Geld in Form von Zeit, die sehr wohl verloren geht, und erhält dafür lediglich symbolische Güter. Anerkennung und Wertschätzung als symbolisches Kapital werden gegen Lebenszeit getauscht. Dies verdeutlicht noch einmal mehr die Besonderheit des parasitären Währungstausches, indem eine Gabe mit etwas erwidert wird, was strenggenommen nicht besessen werden kann.

Wie deutlich geworden sein sollte, sind Bewertungen nicht nur Vergegenwärtigung des akkumulierten Kapitals und Manifestationen von investierter Lebenszeit, sondern Ort und Markt für die symbolischen Austauschprozesse. Bewertungen nehmen damit eine zentrale Stellung in der Ökonomie des Wertes ein. Im nächsten Kapitel gehe ich darauf ein, was passiert, wenn dieser symbolische Tauschprozess nicht zustande kommt. Denn trotz immenser Zeitinvestitionen in Spiele und ihre Bewertung kann es zu Exklusion, Kommunikationsabbruch und der Verweigerung von Anerkennung kommen, was als soziale Sterbeerfahrung verstanden werden kann.

Sozialer Tod

Ich habe zeigen können, dass sich die Spielerinnen im Zuge des Spielens und des Verfassens von Bewertungen sozialen Status, Rollen und Identität erarbeiten. Dies wird möglich, indem seitens des Unternehmens das Ideal der Produktivität, die Möglichkeiten der Teilhabe und das Leitbild des Hilfreich-Seins instrumentalisiert werden. Zwangsläufig leer gehen die Spielerinnen trotz dieser asymmetrischen Tauschbeziehung dennoch nicht aus, denn „users do receive nonmonetary gains from online prosumer activities, such as socializing, building networks, gaining professional exposure, or feeling that they are part of a larger project or community“ (Boesel/Jurgenson 2015: 2). Der Konsum der Spiele kann in diesem Sinne als persönliche Wertschätzungs- und Verortungsstrategie in einem größeren Netz aus sozialen Beziehungen bezeichnet werden.

Dennoch gibt Nick Yee (2014: 77) zu bedenken: „Engagement and exploitation may be two sides of the same coin.“ Ich möchte diesem Bild folgen und die Kehrseite eben dieser Medaille beleuchten. Was geschieht, wenn trotz immensen Zeitaufwands für das Spielen und Bewerten, trotz des Unterbeweisstellens von geistiger Leistungsfähigkeit und Produktivität, trotz einer wertschätzenden Kommunikationsweise ein symbolischer Austausch nicht zustande kommt? Um dem auf den Grund zu gehen, möchte ich versuchen, die Konzepte des sozialen Sterbens bzw. des sozialen Todes fruchtbar zu machen. Dadurch wird die Frage nach dem Wert der Spielerin und ihrem Handeln von einer weiteren Seite beleuchtet. Es geht mir hier nicht darum, den Spielerinnen zu unterstellen, dass sie sich per se im Prozess des sozialen Sterbens befinden, weil sie Wimmelbildspiele spielen. Dies ist nicht nur anhand meiner Daten unmöglich, sondern m. E. sollte das Spielen und Bewerten nicht ausschließlich als Reaktion auf oder als Kompensation von verlorenen sozialen Partizipations- und Kommunikationsmöglichkeiten verstanden werden.¹⁴⁶

¹⁴⁶ Beispielsweise zeigen Kowert et al. (2015), dass digitale Spiele von älteren Spielern nicht zur Kompensation sozialer Defizite genutzt werden, während bei jüngeren Spielern Kompensationsmuster erkennbar sind. Jedoch geht die sog. Social Compensation Hypothesis davon aus, dass Menschen aufgrund von Einsamkeit, sozialen Ängsten und mangelnder Sozialkompetenz mit dem Spielen von digitalen Spielen beginnen (Kowert/Oldmeadow 2014: 102; ausführlicher Kowert 2014). So wie sich mir

Mit dem sozialen Tod in Verbindung gebracht wird der Verlust von sozialen Rollen, Status, Positionen, Identität, Netzwerken, Informationsquellen, Besitz, Territorium etc. als sozialem und symbolischem Kapital (Feldmann 2010: 132, 133; Králová 2015: 236). Soziales Sterben steht dabei für den selbst- oder fremdbestimmten Rückgang von Möglichkeiten der sozialen Teilhabe und der „Desintegration von Personen oder Gruppen“ (Feldmann 2010: 132). Dieser Prozess kann zur Vereinsamung und zur Verweigerung von Anerkennung führen. Sozialer Tod ist in der Konsequenz eine Steigerung dessen zur radikalen Exklusion aus der Gesellschaft und Isolation von derselben zum sozialen Nichtexistieren. Beispielsweise gelten Sklaven, hochgradig Demenzkranke und Gefängnisinsassen als sozial Tote. Weitere Formen des sozialen Sterbens können Arbeitslosigkeit, Verrentung, Ausweisung oder das Leben in Gefängnissen, Heimen und Krankenhäusern umfassen (ebd.: 130, 133, 136). Einige Formen sozialen Sterbens und zu einem gewissen Grad auch des sozialen Todes können sich mehrfach ereignen, sind aber auch „partiell reversibel“ (ebd.: 33). In diesem Sinne sammelt laut Feldmann fast jeder Mensch im Laufe seines Lebens solche sozialen Sterbeerfahrungen. Dazu gehören beispielsweise „Schulversagen, Scheidung, [...], Verwitmung, Migration, Flucht, Dauerarbeitslosigkeit, Obdachlosigkeit, Unfälle mit bleibenden Schädigungen und ähnliche schwerwiegende Veränderungen im Leben“ (ebd.: 133).¹⁴⁷

Der Konsum digitaler Spiele kann der Ausgangspunkt für eine große Fülle an sozialen Praktiken und der Entstehung von Communities sein, die wiederum eine Bandbreite an Partizipationsmöglichkeiten offerieren. Für die Mitglieder einer solchen Community sind Foren besonders wichtige virtuelle Treffpunkte, da sie den Austausch untereinander

die Forschungslage darstellt, wurde dies aber bisher hauptsächlich für Spiele im Multiplayer-Modul untersucht. Das heißt, dass diese Hypothese möglicherweise nicht unbedingt auf Singleplayer-Spiele übertragen werden kann. Die Social-Compensation-Hypothese wurde aber auch auf andere digitale Alltagswelten und Kommunikationsformate übertragen wie etwa Facebook (z. B. Zywica/Danowski 2008), Online-Dating (z. B. Poley/Luo 2012) oder Onlinekommunikation im Allgemeinen (z. B. Lee 2009).

¹⁴⁷ Ein Plädoyer für eine wesentlich strengere Anwendung des Begriffs des sozialen Todes findet sich bei Jana Králová (2015). Sie thematisiert, dass sich jede Disziplin auf unterschiedliche Aspekte des sozialen Todes konzentriert und bemängelt das Fehlen übergreifender Kriterien, anhand derer sozialer Tod identifiziert werden kann. Ihr Konzeptualisierungsversuch vernachlässigt den postmortalen sozialen Tod, da sie sich eindeutig auf den sozialen Tod zu Lebzeiten konzentriert. Zudem ist soziales Sterben als Prozess nicht Teil ihrer Analyse. Ebenso vernachlässigt sie Überlegungen zum Todeskonzept, das dem sozialen Tod zugrunde liegt.

der ermöglichen. Die Aktivitäten der Wimmelbildspieler in den Foren und Bewertungsbereichen der Webseiten von Big Fish Games sind sehr zahlreich, wenn nicht sogar überwältigend angesichts der aufgewendeten Zeit. In den Foren von bigfishgames.com hat beispielsweise die/der Spieler/in eldee2728 seit 2009 insgesamt 14.378 Posts und der/die Spieler/in annita33 ebenfalls seit 2009 34.725 Posts zu diversen Spielen und Themen verfasst (Big Fish Games o. J. f; Big Fish Games o. J. g). Zwar sind nicht alle davon ausführliche Spielebewertungen, doch selbst im Falle einfacher Posts drängt sich die Frage auf, wie dies bewerkstelligt werden konnte, denn das wären im ersten Fall rund sechs Posts pro Tag und im zweiten Fall rund elf Posts pro Tag.¹⁴⁸

Ebenso beeindruckend ist die Anzahl der Spielebewertungen, die einige Spielerinnen verfasst haben. Die Userin majageorg hat laut ihres Big Fish-Profiles in knapp fünfzehn Jahren 1.065 Spielebewertungen geschrieben (Big Fish Games o. J. h). Das bedeutet etwa alle zwei Tage eine Bewertung. Ihre letzten dreißig Bewertungen sind durchschnittlich 400 Wörter lang, was deutlich macht, dass es sich dabei nicht um kurze Statements sondern um vergleichsweise lange Einschätzungen handelt. Zusätzlich widmet sie ihren Bewertungen eine ganze Internetseite, die eine alphabetische Auflistung einer großen Anzahl von Wimmelbildspielen, Spielserien und Entwicklerteams, eine Übersicht über demnächst erscheinende Spiele und Betatest-Versionen sowie ein thematisches Forum und ein Gästebuch beinhaltet. Der Aufwand hinter diesen Auflistungen und Systematiken lässt sich nur erahnen. Sie selbst schreibt, dass Wimmelbildspiele ihr „größtes Hobby“ sind (majageorg 2016b) und die Webseite von ihr mit dem Ziel eingerichtet wurde, Austauschmöglichkeiten für „Wimmel-Freunde“ zu bieten (majageorg o. J.). Die zahlreichen Einträge im Gästebuch und im Forum weisen darauf hin, dass die Seite von der Community beachtet und genutzt wird. Wenig überraschend ist majageorg Big Fish-Affiliate. Das heißt, ihre Seite verknüpft ihr Hobby mit den Profitinteressen von Big Fish Games.

Christina M., ist ebenfalls im Big Fish-Affiliate-Programm und Betreiberin der Webseite greatgamesforwomen.com. Dort hat sie ca. 80 Bewertungen veröffentlicht, wovon 23 Bewertungen von Wimmelbildspielen sind. Alle Bewertungen sind mehrfach und in

¹⁴⁸ Die User wurden von mir kontaktiert mit dem Ziel, dies herauszufinden. Leider kam es zu keiner Kontaktaufnahme.

verschiedenen Varianten sortiert (alphabetisch, nach Genre, nach Aktualität etc.). Auf der Seite findet sich neben einer FAQ-Sammlung und weiteren Tipps eine Kurzbeschreibung ihres Anliegens sowie der Hinweis, dass Christina M. ein eigenes Spiel kreieren möchte. Sie schreibt über sich „I’m an older woman with a background in the sciences, and I live in the United States“ (Christina M. 2015b). Ihre Webseite richtet sich an Frauen auf der Suche nach guten Spielen und Spielerfahrungen und sie versichert: „You can believe me. I promise you. I’ve been disappointed and lied to, too many times, and I’m going to change that. I will test those games and tell you what they’re really like“ (ebd.). Zusätzlich zu diesem Commitment gegenüber den interessierten Spielerinnen und dem hohen emotionalen Investment versteht sie das Testen als ihren Auftrag: „And besides, that’s my job, to try it for the readers of my columns, and to tell it like it is“ (Christina M. 2015c).

Trotz dieser klaren Ansagen ist die Seite voller Widersprüche: Ganz im Sinne der Aufopferung für den Dienst an der Community, die wir bereits in ähnlicher Form gesehen haben, schreibt sie: „Come to my site, read my reviews, and save yourself a lot of time, and some money too. I’m on your side. I promise“ (Christina M. 2015b). Die FAQ-Sammlung liest sich dann in Teilen wie eine Liebeserklärung an Big Fish Games und die Tipps zum Geldsparen durch die Mitgliedschaft im Game Club, die Punchcard etc. nehmen den Duktus eines TV-Werbespots an: „And it gets even better ...“; „But hold on, there’s more ...“; „And here’s where it gets absolutely amazing ...“ (Christina M. 2015d). Die damit schon stark angeschlagene Glaubwürdigkeit löst sich in dem Moment in Luft auf, wenn man folgendes Geständnis liest:

It was a difficult thing to do, but I just couldn’t take it anymore. I’ve been feeling like I’m selling my soul by listing certain games in the sale section, allowing it to appear as though they were worth buying when I know they’re not. [...] And now I feel so much better. I thought I’d be frightened for going over some invisible line, breaking an unwritten code for affiliates. Probably have. But at least I got my self-respect back (Christina M. 2015c).

Der Post kommt einer Beichte gleich, wenn auch nicht einer Entschuldigung gegenüber den belogenen Spielerinnen. Er ist eine Mitteilung von Christina M. an sich selbst, das Eingeständnis eines als falsch empfundenen Tuns und des Verrats an ihren eigenen

Werten. Rückblickend bewertet sie ihr Handeln als Verkauf ihrer Seele, was unweigerlich an den lebensmüden und depressiven Faust erinnert, der auf der Suche nach Abwechslung, Anregung, Erfüllung und Genuss Gleiches tat. Hier deutet sich bereits an, dass die Seite nicht den Austausch und die Interaktion mit Gleichgesinnten ermöglicht hat. Vermutlich hatte sie sich durch die Webseite mehr Aufmerksamkeit und die Anerkennung ihrer Leistung erhofft, doch ihre Wünsche haben sich nicht erfüllt. Gewissheit bringt ihr vermutlich letzter Eintrag auf der Seite (Christina M. 2015c):

I thought that no one was coming to this site, so I figured it didn't really matter if it had been a long time since my last review (since no one was reading them anyway).

Finally, I just stopped writing.

That was more than five months ago, and it's really hard to start up again... but I feel it's worthwhile, so I'm trying again. I just wish I could know whether anyone is coming to this website, so that I can stop feeling like I'm doing all this for nothing. Is anyone out there?

And if you're really out there, would you email me and say „Hi“? Then I'll really know that I'm not doing this for nothing.

My email address is Christina@greatgamesforwomen.com, and I really would love to hear from you.

In diesem Beitrag rücken die Themen Wertschätzung, Anerkennung und den Wunsch nach Austausch in den Mittelpunkt, doch die Enttäuschung ist nicht zu übersehen. Christina M. ist sich sicher, dass niemand ihre Empfehlungen liest und ihre Leistung anerkennt. Sie selbst glaubt jedoch, dass es ihre Zeit wert ist und will trotz der Zweifel ihre Arbeit fortsetzen. Schließlich fragt sie in die Weite des digitalen Raums hinein, ob dort draußen jemand sei. Ihre Abgeschiedenheit wird nahezu greifbar. In dieser Frage manifestiert sich ihre Isolation, Entfremdung und Enttäuschung von der imaginierten Community und sie zieht damit ihr Engagement in die Website und die Bewertungen sowie sich selbst in Zweifel. Da die Seite seit geraumer Zeit nicht mehr online ist, kann man von einem Kommunikationsabbruch und der Auflösung der Tauschbeziehung sprechen. Nicht für jeden erfüllen sich die Versprechungen des Internets nach unendli-

chen Möglichkeiten des In-Kontakt-Tretens und der Interaktion.¹⁴⁹ Für Christina M. haben sich die von Boesel/Jurgenson (2015: 2) genannten positiven Aspekte von Prosumption („socializing, building networks, gaining professional exposure, or feeling that they are part of a larger project or community“) nicht erfüllt. Jedoch gelingt es an diesem Punkt auch, die freiwillige Selbstaussbeutung zu unterbrechen, die in Zeiten des Neoliberalismus unter dem Deckmantel der Selbstverwirklichung daherkommt.

Der soziale Tod ist eine Metapher für den Verlust von Rollen, sozialer Identität sozialem Kapital und sozialen Netzwerken.¹⁵⁰ Ich möchte das Beispiel von Christina M. nicht per se als sozialen Tod klassifizieren, sondern mit Feldmann (2010) als eine soziale Sterbeerfahrung beschreiben, die sich auf die sozialen Beziehungen rund um das Spielen und Bewerten von digitalen Casual Games bezieht. Christina M. bringt viel Zeit für die Spiele und ihre Bewertung auf und doch gelingt es nicht, die Rolle und Identität als affilierte Geschäftspartnerin, vertrauenswürdige Spieleexpertin und opferbereites Communitymitglied zu erhalten. Sie gesteht sich ein, dass sie diese Rollen nicht miteinander vereinbaren kann. Christina M. sucht nach Austausch, bietet ihren Rat an und wartet auf Rückmeldung, doch ist es fraglich, inwiefern es ihr gelungen ist, dafür das soziale Kapital zu erarbeiten und die Netzwerke aufzubauen. Offensichtlich ist jedoch, dass kein Austausch zustande kommt und die Kommunikation einseitig bleibt.

Christina M.s Bemühungen sind als „direkte Arbeit am Tauschwert der eigenen Arbeit“ (Franck 1998: 133) zu verstehen. Sie nimmt diese Arbeit, die sie selbst auch als „job“ bezeichnet, sehr ernst. Von der Webseite erfährt man wenig über Christina M. Sie bezeichnet sich selbst als „older woman“ und es ist gut möglich, dass sie sich im Ruhestand befindet. Soziale Sterbeerfahrungen können häufig durch den Austritt aus dem Berufsleben ausgelöst werden. Die Berufstätigkeit ist mit Status- und Rollenzuweisungen verbunden. Der Austritt bedeutet den Verlust von bestimmten Rechten und Pflichten. Dieser Prozess kann mit einem schwindenden Selbstwertgefühl einhergehen. Die Übernahme neuer oder anderer Aufgaben stellt dann eine Möglichkeit dar, diese Verlusterfahrungen zu kompensieren. Christina M. hat nach eigenen Angaben einen

¹⁴⁹ Eine Kontaktaufnahme meinerseits im Januar 2017 wurde nicht erwidert.

¹⁵⁰ Laut Jana Králová (2015: 236) sind dies die Schwerpunkte, die Thanatologie und Gerontologie hinsichtlich der Erforschung des Themas setzen. Die Schwerpunktsetzungen weiterer Disziplinen finden sich ebenfalls bei Králová (2015).

wissenschaftlichen Hintergrund und war möglicherweise in einem Umfeld tätig, in dem sie ihre Professionalität häufig unter Beweis stellen musste. Vor diesem Hintergrund kann das Erstellen eines Blogs als Bestrebung zum Nachweis ihrer Nützlichkeit und Leistungsfähigkeit verstanden werden. Schaut man sich die Webseite an, so ist dies durchaus gelungen, da sie eine ganze Reihe von Spielbewertungen geschrieben hat und ihre Webseite zudem auf überdurchschnittliche Medienkompetenz verweist. Doch da die Anerkennung für ihre Leistungen ausblieb, kann dieser Versuch letztlich als gescheitert betrachtet und der Ausschluss von der Teilhabe an sozialen Austauschprozessen als soziale Sterbeerfahrung angesehen werden.

Älteren Menschen wird oft ein Verlust an Eigenschaften zugesprochen (Mobilität, Produktivität, Gesundheit etc.), die vorher die Zugehörigkeit zu einer bestimmten gesellschaftlichen Gruppe gesichert haben (Weber 1994: 235). Im Vergleich zu Jüngeren werden sie als weniger leistungsfähig wahrgenommen, weshalb sie sukzessive aus der Leistungsgesellschaft moderner Industriestaaten ausgegliedert werden (Feldmann 2010: 135). Baudrillard (2011: 224) spricht von einer Drängung an die „Peripherie der Normalität“ und Feldmann (2004: 26) schreibt, dass ihnen damit nur „die Rollen des Konsumenten und des Patienten“ blieben.¹⁵¹ Im Kern liegt hier eine Bewertung vor, die den Wert eines Menschen an seiner Leistungsfähigkeit und Nützlichkeit für die Gesellschaft misst. Älteren Menschen wird die Fähigkeit abgesprochen, für die Gesellschaft hilfreich- oder nützlich zu sein. Es wird ihnen suggeriert, dass sie nicht mehr gebraucht werden. Solche sozialen Sterbeerfahrungen bedeuten daher auch immer einen Verfall des sozialen Wertes einer Person und damit eine Geringschätzung all jener, die die gesellschaftlichen Normen nicht (mehr) erfüllen.

Da mir keine statistischen Daten zu Wimmelbildspielen vorliegen, ist es nicht möglich, allgemeine Aussagen über diese Spielergruppe zu treffen oder Angaben zur Berufstätigkeit der Spielerinnen zu machen.¹⁵² Casual Games werden zunehmend aber auch von älteren Menschen gespielt. 2004 lag der Anteil der über 65-Jährigen Casual Online Gamers bei 8%, die Gruppe der 55- bis 64-Jährigen stellte 14% (Goldhammer 2007:

¹⁵¹ Es lässt sich aber auch ein gewisses Umdenken in der Gesellschaft ausmachen, z. B. in den Publikationen von Biggs (2018) oder Naegele/Olbermann/Kuhlmann (2016), die den Wandel traditioneller Interpretationen und Politiken des Alterns in den Blick nehmen.

¹⁵² Siehe hierzu auch die Erläuterungen in Fußnote 31.

9).¹⁵³ 64% der Spieler waren weiblich und „predominantly [...] in their middle years, married and not working“ (ebd.). Auch wenn diese Zahlen bereits etwas älter sind, kann davon ausgegangen werden, dass sich in der Zwischenzeit keine gravierenden Veränderungen ergeben haben. Es kann sogar angenommen werden, dass der Anteil der älteren Spieler und Spielerinnen durch die Verbreitung von Tablets und Apps eher zugenommen hat.¹⁵⁴

Ohne pauschalisieren zu wollen, können die Aktivitäten rund um die Wimmelbildspiele einen Ausgleich bieten und das Gefühl vermitteln, für Andere nützlich zu sein. Durch das Schreiben von Bewertungen entsteht die Aussicht darauf, Wissen zu teilen, soziale Beziehungen aufzubauen sowie sich Zugehörigkeit und Selbstwert zu erarbeiten. Es ist kein Geheimnis, dass digitale Praktiken und das Internet die Möglichkeiten sozialer Teilhabe erweitert haben und dazu beitragen, dass sich gesellschaftlich marginalisierte Menschen Rollen und Status erarbeiten und so den Verlust anderer sozialer Beziehungen kompensieren.¹⁵⁵ Andererseits muss das nicht zwangsläufig oder dauerhaft funktionieren, wie ich am Beispiel von Christina M. zu zeigen versucht habe. Zudem ist es selbstverständlich zu kurz gegriffen, die Furcht vor dem sozialen Sterben als alleinige Begründung dafür heranzuziehen, warum sich die Spielerinnen teilweise so intensiv mit den Spielen beschäftigen.

Am Beispiel der Wimmelbildspiele haben sich die Bewertungen als soziale Kommunikationspraktiken herausgestellt, die dazu dienen können, die eigene Leistungsfähigkeit, den Zugang zu monetären Ressourcen sowie Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien und Technik unter Beweis zu stellen. Damit fungieren die Bewertungsseiten als mediale Börse, „an der die persönlichen Kapitale bewertet werden“ (Franck 1998: 151) – und zwar für jeden einsehbar und wiederum der Bewertung durch die Community

¹⁵³ Aus Goldhammers Angaben geht nicht hervor, auf welche Region sich die Angaben beziehen.

¹⁵⁴ Für Deutschland 2015 lässt sich folgende Aussage treffen: „Den größten Anstieg der Spielerzahlen gab es in der Altersgruppe 50+: Innerhalb von zwölf Monaten ist die Anzahl der Spieler in diesem Alter um 500.000 auf 8,4 Millionen Menschen gewachsen. Damit stellen die über 50-Jährigen ein Viertel aller Spieler in Deutschland“ (BIU 2016).

¹⁵⁵ Eine aktuelle Auseinandersetzung mit sozio-digitalen Partizipationsmöglichkeiten und -debatten vor dem Hintergrund von ‚digital divide‘ und ‚all-inclusion‘ findet sich z. B. bei Denecke et al. (2016). Literaturverweise auf Studien, die mit der Social Compensation Hypothesis arbeiten, finden sich in Fußnote 146.

ausgesetzt. Sie können also als zentraler Umschlagplatz für den Austausch über Werte, Wertvorstellungen und von Wertschätzung bezeichnet werden.

Jenseitspolitik und Begeisterung

Im Verlauf des letzten Kapitels wurden der Wert des digitalen Spiels als kommerzielles Produkt und Sammelobjekt sowie Spielbewertungen als Teil einer Marketingstrategie und digitale Börse für die erspielten und erarbeiteten Kapitale besprochen. Diese Ausführungen möchte ich um spirituelle Aspekte des Tauschs ergänzen und auf die inszenierten Tauschprozesse zwischen den Spielerinnen und den Totengeistern im Spiel eingehen. Den Aspekt aufgreifend, dass die Spielinhalte häufig auf Alltagswelten von Frauen zugeschnitten sind (Chess 2013; 2015: 2), rückt dabei auch die Konstellation Frauen – Geister – Politik ins Blickfeld.

Wie im Kapitel zur Ökonomie des Accomplishments schon dargelegt, wird der Austausch zwischen Geist und Spieler als Hilfesuch inszeniert, wobei Befreiung aus der Liminalität symbolisch gegen Spielfortschritt getauscht wird. Indem die Spielerin den Geist aus dem Reich der Lebenden befreit, gibt sie ihm den symbolischen Tod. Zugleich erhält er mit dieser Geste von ihr ein postmortales soziales (ewiges) Leben im Kreise der Toten. Die Spielerin erhält mit dem Schlüssel den Zugang zum nächsten Spielabschnitt und kann weiterspielen. An dieser Inszenierung lassen sich zwei Bereiche thematisieren: Die Geistergeschichte, die einer großen Anzahl von Wimmelbildspielen als zentrales Narrativ zugrunde liegt, und die ‚Beseelung‘ des digitalen Spiels als Medium.

Geistergeschichten werden in Wimmelbildspielen nach klassischem Vorbild erzählt, denn „the traditional ghost story formula involves a restless ghost, a task left undone, an injustice not yet addressed“ (Dickey 2016: 216). Im vorhergehenden Kapitel habe ich gezeigt, wie diese Struktur genutzt wird, um Aufgaben für die Spieler zu generieren. Das Geistermotiv soll darüber hinaus zur Gruselstimmung in den Spielen beitragen, wie wir im Kapitel zur Ökonomie der Aufmerksamkeit gesehen haben. Auf der inhaltlichen Ebene werden in den Geschichten aber auch Spannungen und Widersprüche zwischen dem Aufgeklärten, dem Rationalen, der Vernunft und der Wissenschaft auf der einen Seite, und dem Spirituellen, dem Magischen, Irrationalen und Okkulten auf der anderen

Seite thematisiert. In diesem Sinne sind Geistergeschichten „expressions of larger cultural trends and indicative of communal beliefs“ (ebd.).

Aus psychoanalytischer Perspektive kehrt in den Geistergeschichten das Unterdrückte zurück (Freud 1919 o. S.; Dickey 2016: 8). In ihnen offenbart sich daher oft kollektives Unbehagen, die Suche nach Erklärungen für Unerklärliches und das Füllmaterial für die Lücken in der Vergangenheit. „In other words, when we think about ghost stories [...], it is the haunting of the present by the past that emerges as the most insistent narrative“ (Blanco/Peeren 2013: 11). An den narrativen Leitmotiven der Wimmelbildspiele wird die menschliche Besessenheit vom Vergangenen sowie die konstante Wiederholung von Klischees, die dem Genre der Geistergeschichten eigen ist, ganz besonders deutlich. Erneut lässt sich das Argument aufgreifen, dass den Spielen Strategien der Selbstversicherung und Verortung zugrunde liegen. Denn nicht nur die Reproduktionstechniken von Wimmelbildspielen, die ich im vorherigen Kapitel beschrieben habe, sondern auch die narrativen Strukturen und Inhalte legen Zeugnis davon ab, wie Vertrautes und Unbekanntes, das Eigene und das Fremde im digitalen Raum der Spiele verhandelt wird. Die Erzählungen reichen in die Vergangenheit, die auf diese Weise angeeignet, rekonstruiert und retuschiert wird. Indem diese Geschichten erzählt werden, wird auch eine Verortung vorgenommen und Grenzen zwischen Innen und Außen, Zugehörigkeit und Nichtzugehörigkeit abgesteckt.

Weiterhin bestand schon immer eine enge Verbindung zwischen der spirituellen Welt der Geister und ‚neuen‘ Medientechnologien (Sconce 2013; Appignani/Kruzan/ Neill Hoch 2015; Dickey 2016). Neben den Kommunikationsformen, die diese Medien einführten, galt vor allem die Elektrizität als ein unheimlicher Agent, der die Geräte belebte und, einer „divine substance“ gleich (Sconce 2013: 250), bisher ungekannte Möglichkeiten des Austauschs hinsichtlich der Überwindung von Zeit und Raum eröffnete. Die Technologien der Telegrafie, Telefonie, des Fernsehens und des Computers umgibt daher eine Mythologie, die ihnen eine „living‘ quality“ zuschreibt (ebd.: 246). Noch immer haften den Medientechnologien daher metaphysische Eigenschaften an (ebd.: 251), vermögen sie doch in sich die Ströme von Elektrizität, Information und menschlichem Bewusstsein zu verbinden, während sie gleichzeitig in der Lage sind, die Bindungen zwischen Körper, Geist, Raum und Zeit aufzuheben (ebd.: 251).

Schaut man sich die Techniken heutiger ‚Geisterjäger‘ an, spielt auch dort technisches Gerät eine Hauptrolle in der Kommunikation mit den Geistern. Ohne Gadgets wie Kameras, Infrarotgeräte, Laser, Nachtsichtgeräte, Geräte zur Messung elektromagnetischer Strahlung, Aufnahmegeräte etc. lassen sich Geister weder sichten noch festhalten (Dickey 2016: 75, 85). Wenig überraschend hört man dieser Tage auch von ‚haunted smartphones‘, die ohne menschliches Zutun Apps ausführen oder unerklärliche Geräusche und Stimmen aufnehmen, die sich unserem Bewusstsein entziehen (Matthews 2016; Solorzano 2016). Es scheint, als operierten die technischen Medien in unserer Vorstellung nach wie vor an der Grenze zwischen der spirituellen Welt und der entzauberten diesseitigen Welt.

Im Computerspiel werden Geister nicht nur sichtbar gemacht und als Kommunikationspartner inszeniert, sondern fungieren auch selbst als Medium: „the phantasm mediates between presence and absence, possession and loss, reality and sign, opening up a realm not only of mourning and symbolic action but also of play and artistry“ (Gunning 2013: 237). Gleichzeitig repräsentieren Geister als Figuren der Spielhandlung symbolisch das Unerklärliche, das Abwesend-Anwesende und das Vergangene, das die Gegenwart unterbricht. Sie stehen für etwas, auf das man reagieren oder antworten muss – ganz gleich wie: „haunting [...] is distinctive for producing a something to-be-done“ (Gordon 2008: xvi). Dieser Reaktions- oder Antwortzwang auf die Heimsuchung wird für die Spiele dienstbar gemacht und als Verlangen nach Recht und Gerechtigkeit inszeniert.

Zusätzlich wird auch die Spielerin durch die Interaktion mit dem digitalen Medium ‚Spiel‘ zum spirituellen Medium oder, wie ich es im vorherigen Kapitel bezeichnet habe, zur Seelengeleiterin. Als Vermittlerin zwischen Lebenden und Toten operiert sie damit symbolisch in einem Raum, der schon in früheren Zeiten ein besonders hart umkämpfter, weil politischer war. Das Jenseits war ein Raum, über den Politik betrieben und Macht darüber ausgeübt wurde, wie Menschen zu leben und zu sterben haben. Nancy Caciola (2016: 295) erklärt mit Blick auf das Mittelalter: „the imagining of the postmortem world was a site for struggle over meanings“. Die hier ausgehandelten Thematiken hatten Konsequenzen für das Leben der gläubigen Menschen, fanden sich darunter doch Fragen zum Fegefeuer, zur Bewertung der Seele nach dem Tod oder zum Umgang mit den Toten. Bei Geisterbefragungen im Mittelalter, so berichtet Caciola

(ebd.), war es daher nicht unüblich und von großem pädagogischen Nutzen, sie von kirchlichen Autoritäten durchführen zu lassen, um den Geistern Aussagen in den Mund legen zu können, die die klerikalen Anschauungen bestätigten (s. a. Tuczay 2015: Kap. Die Unterscheidung der Geister). Auf diesem Weg wurde die Umsetzung kirchlicher Doktrinen wesentlich erleichtert (Caciola 2016: 295). Vor allem aber begründeten die Kirchen „[d]urch die Verwaltung dieser imaginären Sphäre des Todes [...] ihre Macht“ (Baudrillard 2011: 260).

Diese professionalisierte kirchliche Macht über die Kommunikation mit den Bewohnern des Jenseits zu unterminieren, sogar eine gewisse Autorität in spirituellen Fragen zu entwickeln, gelang ‚Laien und Frauen‘ unter anderem in der Rolle des Mediums (Caciola 2016: 301). Als Psychopompoi und Hellseherinnen standen diese Personen in Verbindung mit dem Reich der Toten, eigneten sich diesen Raum aber ebenfalls an, um lokal-kommunale Politik zu beeinflussen oder eigene Ziele zu verfolgen (ebd.). Auch in der Spiritismusbewegung, die in den USA in der Mitte des 19. Jahrhunderts entstand, verschränken sich diverse politische Agenden (Braude 1989).

Im Spiritismus sah man einen Gegenentwurf zu patriarchalischen Strukturen traditioneller religiöser Institutionen (Dickey 2016: 74). Da er sich von bestehenden kirchlichen Doktrinen löste und prinzipiell allen zugänglich war, zog die Spiritismusbewegung nicht nur Gegner organisierter Religionsausübung sondern auch Intellektuelle, Sozialisten und andere Reformer an, die sich u. a. für Frauenrechte und die Abschaffung der Sklaverei einsetzten. Im Spiritismus kamen diese politischen Bewegungen zusammen und beeinflussten ihn in seinem Kern mit. Mit ihm kam auch ein Versprechen, das auf Frauen eine besondere Anziehungskraft ausgeübt haben musste. Denn er sprach auch jene an, die den traditionellen religiösen Ansprüchen nicht genügten oder nicht nach den gesetzten Idealen lebten. Während „male-dominated religious and medical institutions were working overtime to contain, train, diagnose, and treat all women who didn’t fit an established mold“ (ebd.), bot der Spiritismus den Frauen Anerkennung und Gleichberechtigung: „Spiritualism offered a radical inversion, according empowerment and respect precisely to those who refused or were unable to toe the line“ (ebd.). Da Frauen als den Männern überlegene Medien galten, wurde der Spiritismus nach kurzer Zeit auch von Frauen (zumeist aus der Mittel- und Oberschicht) dominiert (ebd.). In der

Folge entwickelte er sich zu einer Frauenbewegung, in der Spiritistinnen, Suffragetten und Medien oft eins waren. In ähnlicher Weise wie die Kleriker im Mittelalter griffen also auch sie zur Erfüllung ihrer Ziele auf die Kommunikation mit den Toten zurück: „by allowing others (the dead) to speak through them, American women began to speak for themselves in greater numbers“ (ebd.).

Die Macht, die sie sich durch die Kommunikation mit den Toten aneigneten, diente letztlich auch der Umkehr einer sozialen Todeserfahrung. Mit der Einführung des verfassungsmäßigen Wahlrechts 1920 erreichten US-amerikanische Frauen die Anerkennung ihrer Stimme als den Männern gleichwertig und erhielten politische und soziale Teilhabemöglichkeiten, die ihnen vorher verwehrt geblieben waren. Sie legten damit ihr Geisterdasein im politischen Leben ab. Die Sklaverei,¹⁵⁶ die laut Feldmann (2010: 130 f.) als Form des sozialen Todes gilt, wurde etliche Jahre vorher, 1865, in den USA abgeschafft und beendete zumindest als Verfassungsversprechen ein System menschenfeindlicher Unterdrückungsmechanismen, das aus den Versklavten Geister, rein funktionale Körperhüllen ohne Rechte, ohne Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft, gemacht hatte.

Der Spiritismus hat die Kommunikation mit den Toten als Machtinstanz und Raum zur Verhandlung von Bedeutungen genutzt. Auch wenn er heute als politische und soziale Bewegung keine Bedeutung mehr besitzt und seinen radikalen Einschlag verloren hat, so ist er dennoch nicht tot, sondern lediglich mainstream gegangen (Dickey 2016: 80).

¹⁵⁶ An dieser Stelle möchte ich einige Beobachtungen zur Repräsentation von ethnischen Gruppen in digitalen Spielen ergänzen. Bei der Repräsentation bestehen teils extreme Ungleichheiten. In einer Analyse von 150 Spielen haben Williams et al. (2009) das Vorkommen von Figuren/Charakteren in den Kategorien Gender, *race* und Alter untersucht: „White characters account for 84.95 percent of all primary characters, black 9.67 percent, biracial 3.69 percent and Asian 1.69 percent. Hispanics and Native Americans did not appear as a primary character in any game, they existed solely as secondary characters“ (ebd.: 825). Zur Population der USA ins Verhältnis gesetzt ergibt sich insgesamt eine Unterrepräsentation von Frauen, Kindern und älteren Menschen sowie der Gruppe der Afroamerikaner, Hispanoamerikaner sowie der Ureinwohner Nordamerikas (ebd.: 815). Die Autoren verweisen auf Parallelen in Studien zum Fernsehen. Obwohl meine Spielerfahrungen nicht das gesamte Spektrum aller auf Big Fish Games bereitgestellten Spiele umfasst, ist auch mir das Fehlen schwarzer Figuren aufgefallen. Entsprechend gibt es auch keine Geister von schwarzen Charakteren. Ähnliches stellt auch Colin Dickey bei seiner Untersuchung zu Geistergeschichten fest. Den Grund dafür sieht er in der Anpassung dieser Geschichten an das dominante Narrativ ‚weißer‘ Geistergeschichten. Dies gestaltet sich darum so leicht, weil Geistergeschichten oft Lücken und Widersprüche beinhalten (Dickey 2016:115).

Ansätze und Überzeugungen des Spiritismus sind noch immer verbreitet und erkennbar an einem „focus on personal revelation unmediated by dogma or doctrine, and a belief in the perseverance of the soul beyond death, a spirit that is still somehow apprehensible by the living“ (ebd.). In Computerspielen, wie den hier besprochenen Wimmelbildspielen, aber auch zahlreichen TV-Sendungen¹⁵⁷ tritt dieses Glaubenssystem mehr als deutlich zutage.

Der Unterschied zu früheren Verhältnissen besteht aber darin, dass mit diesem Glaubenssystem heute keine politische Agenda mehr verfolgt wird. Dennoch ist es damit nicht entpolitisiert, wie Dickey behauptet (2016: 80). Es ist stattdessen in höchstem Maße kommerzialisiert und wird kulturellen Artefakten zu Unterhaltungszwecken eingeschrieben, um kapitalorientierte und konsumistische Zwecke zu verfolgen. Im Medium des Wimmelbildspiels – aber nicht nur dort – hat der Spiritismus ein Zuhause gefunden, in dem sich Spielerinnen in ihrer Rolle als Medium wohlfühlen. Der Grund dafür liegt in der Simulation von Agency: die Toten erhalten Agency in Gestalt der Gerechtigkeit einfordernden Geister, die Spielerinnen erhalten sie in Gestalt der Seelengeleiter. Simulation meint hier mit Wernik und unter Bezug auf Baudrillard „an audio-visual experience that artfully mimics but otherwise has no connection with the reality it presents“ (Wernick 2010: 199). Die Agency im Spiel ist in diesem Sinne eine „mechanical illusion“ von Empowerment (Baudrillard 1997: 152).

Wie deutlich geworden ist, konditioniert das digitale Spiel die Spielhandlungen, indem es vorschreibt und formalisiert. Letztlich werden dadurch auch Vorstellungen vom Jenseits repräsentiert und re/produziert. Mit dem Rückgriff auf den Spiritismus wird im digitalen Spiel ein Raum für die Kommunikation mit den Toten geschaffen, der eine politische Tradition der Machtergreifung re-inszeniert. Doch dieser ist ein inhaltsleerer Spiritismus, der nichts mit dem Spiritismus im engeren Sinn zu tun hat, sondern ihn lediglich mittels immergleicher bläulich-grüner Geistererscheinungen repräsentiert und instrumentalisiert. Damit verneint er bereits sich selbst und den Glauben an Geister, denn durch die „Verdinglichung der Geister sind diese schon negiert“ (Adorno 2003: 278).

¹⁵⁷ Hier können z. B. *Ghost Whisperer* (2005–2010), *Medium* (2005–2011), *True Calling* (2003–2008) oder *Haunted – Seelen ohne Frieden* (2016–2017) genannt werden.

Es bleibt dennoch die Frage danach, wer die Geister sind und wofür sie in dieser Simulation stehen, wenn es nicht das Empowerment der Spielerinnen nach dem ‚Vorbild‘ des Spiritismus ist. Dieser Frage lässt sich mit Theodor Adornos *Thesen gegen den Okkultismus* (2003) nachgehen. Bereits im Spiritismus wurde durch den Einsatz von technischen Medien der Weg für den Einzug des Okkulten in Kommunikationsmedien geebnet und die Rückverzauberung wissenschaftlicher Errungenschaften angestrebt (Gunning 2013: 216). Die Neigung zum Okkulten ist ein Rückzug ins Mythologische, womit der Mensch der Aufklärung eine Absage erteilt (Adorno 2003: 273): „Geist dissoziiert sich in Geister“ (ebd.). Der Reichtum an Geistern in den Spielen ist nach dieser Deutung alles andere als eine Manifestation des Geistreichen, sondern zeugt vielmehr von der Auflösung und Rückbildung des menschlichen Bewusstseins (ebd.).

Digitale Spiele sind animiert, denn Animation bringt Leben ins Spiel. Warum ist das erforderlich? Der Hang zum okkulten Animismus zeugt von Entfremdung, so Adorno (ebd.: 274). Weil die Beziehungen zwischen uns und den produzierten Gegenständen geschädigt oder gar tot sind, wie ich bereits mit Fromm argumentiert habe, werden die Gegenstände und Produkte beseelt. Daher wimmelt es in den Spielen von Geistern und springen uns „ungezählte [...] Dämonenfratzen aus den Gegenständen an“ (ebd.). Ausgerechnet die animierten Geister der Verstorbenen sind Ausdruck dafür, dass die Beziehung zum Produkt ‚lebendig‘ ist. Spirituelle Beseelung führt zu Begeisterung für Produkte (z. B. zum ‚Appleismus‘ s. Werner 2017), aber auch zu ihrer Mystifizierung. Wie bereits beschrieben wurde, wird vor allem den elektrischen Spielgeräten wie Computern, Tablets oder Smartphones, ein *Eigenleben* zugesprochen und das Okkulte zieht in sie ein. Dies liegt darin begründet, dass die Mehrheit der Nutzer nicht weiß, wie die Geräte ‚im Inneren‘ funktionieren. Die technische Funktionsweise bleibt ihnen verborgen (occulo = lat. für verdecken, verbergen, verstecken). Aus Unwissenheit wird Besessenheit.

Von hier aus ist es nur ein kleiner Schritt zum Fetischismus: „Precisely in that moment of suspended disbelief, the system of interactive play becomes most fetishized“ (Kline/de Peuter/Dyer-Witheford 2014: 20). Das digitale Spiel wird zum Fetisch. Ein Fetisch ist ein von einem Geist bewohnter Gegenstand, der der Aufmerksamkeit, der

Opfer und der Geschenke bedarf (Schmidt 2005: 125). Dass die Spielerin Zeit, Geld, Aufmerksamkeit, Loyalität etc. opfert und schenkt, ist in den vorangehenden Ausführungen deutlich geworden. In ihrer Arbeit beseelt sie das Spiel kontinuierlich und mehrt die Kraft des Fetischs. „Okkultismus ist [...] das Komplement zur Verdinglichung“ (Adorno 2003: 274) und diese Verdinglichung findet im Warenfetischismus ihren Ausdruck. Im Sinne Adornos ist dies eine Anpassung des magischen Denkens an die spätkapitalistischen Verhältnisse und er spricht von der „materiellen Ausbeutung der Seelen“ (ebd.). Das trifft im Fall der Wimmelbildspiele sowohl auf die der Spielerinnen zu als auch auf die Seelen im Spiel.

Zusammenfassend kann also festgehalten werden, dass digitale Spiele als Tauschgut mit einem ökonomischen Wert ‚immaterielle‘ Werte für die Spielerinnen schaffen, die seitens des Spieleproduzenten rückwirkend ökonomisiert werden. Ich habe aufgedeckt, wie diese Prozesse ineinandergreifen und dass sie besonders an den Schnittstellen zwischen der Schaffung von Wert und der Kommunikation von Wertvorstellungen sowie Wertschätzung zu Tage treten. Die Ökonomisierung greift vor allem dort, wo die Wertigkeit von Zwischenmenschlichkeit über die Beziehung zum Spiel verhandelt wird, nämlich in den Bewertungen und dem Zeitinvestment der Spielerinnen. Selbst da, wo Wertvorstellungen zum Tragen kommen, etwa in der inszenierten Beziehung zu den Geistern im Spiel, greifen Konditionierungsmechanismen, die Wertschätzung und den Aufbau von Selbstwert kapitalisieren. Letztlich entpuppt sich das Beziehungsgefüge zwischen Spieler, Spiel und Spieleproduzent als inszeniertes Spiel mit simulierten Inhalten und entfremdeten Produkten. Der Tod kommt über all diese Bahnen ins Spiel. Er nimmt sowohl den Weg über die emotionale Vermarktung als auch über die Sammlung der Spiele, die es zu einem digitalen Wiedergänger macht. Auch kommt er über Prosumpraktiken und die Normen der Leistungsgesellschaft in Gestalt sozialer Sterbeerfahrungen ins Spiel. Die simulierte Kommunikation mit den Verstorbenen greift zwar auf anerkannte Wertvorstellungen und bewährte Strategien des Empowerments zurück. Sie können jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, dass digitale Spiele Konsumprodukte sind. Insofern kommt der Tod auch über den Warenfetischismus und die leblosen Beziehungen zu diesen Produkten, die Wünsche nach Besitz und Haben ins Spiel.

ZUSAMMENFÜHRUNG

Das Anliegen dieser Arbeit war es, eine alternative Interpretation der Frage zu liefern, wie der Tod ins digitale Spiel kommt. Da bisher der Ansatz der Verdrängung des Todes einen nicht zufriedenstellenden und einseitigen Erklärungsansatz für die Omnipräsenz von Tod in digitalen Spielen geleistet hat, sollten in dieser Arbeit stattdessen Aspekte der Digitalisierung des Todes untersucht werden.

Um den mit der Digitalisierung des Todes verbundenen Prozessen und Mechanismen nachspüren zu können, wurden visuelle und narrative Todesrepräsentationen, Spiel- und Gestaltungspraktiken sowie die Beziehungsgefüge zwischen Spielern, Spiel und Spieleproduzenten beleuchtet. Die Frage danach, wie der Tod ins Spiel kommt, wurde in den ersten beiden Kapiteln mit einer Kontextualisierung des hier exemplarisch untersuchten digitalen Wimmelbildspiels *Cursed Fates* verbunden. Dabei wurde sichtbar, dass die Gestaltung des Spielprinzips, der Spielszenen sowie des Spielnarrativs und die transmedialen Bezüge die Grundstrukturen bilden, über die der Tod ins Spiel kommt: Die Rezeption und Adaption literarischer Todesmotive aus tradierten populären Stoffen erhält zu diesem Zweck eine Einbettung in den Kontext des Unheimlichen und Mysteriösen. Die Begegnung mit dem Unheimlichen wird visuell umgesetzt durch den Rückgriff auf bekannte Motive und Darstellungskonventionen (Vanitas), strukturell abgebildet durch ein restriktives, explorierendes Spielprinzip und gerahmt von einem Narrativ, das den Spieler an Orte des Todes führt und mit Repräsentationen von Toten konfrontiert (Leichen, Geister, Skelette, Wiedergänger).

Mit den drei Ökonomien des Todes (Aufmerksamkeit, Accomplishment und Wert) konnte auf dieser Grundlage aufgebaut und diese um die Perspektive reziproker Tauschprozesse erweitert werden. Dabei ist deutlich geworden, dass Tod über die

Infrastrukturen des Tauschs und der Ordnung ins digitale Spiel kommt, die die drei Ökonomien des Todes durchziehen. Auf diese Weise stehen auch die einzelnen Ökonomien miteinander in Verbindung und im reziproken Austausch. Diese Beziehungen möchte ich nun darlegen, denn anhand der Zusammenhänge zwischen den drei Ökonomien wird noch einmal sichtbar, wie der Tod ins Spiel kommt und welche Einbindungen, Rahmungen und Umformungen er durch die Digitalisierung im Wimmelbildspiel erfährt.

Ökonomie der Aufmerksamkeit – Ökonomie des Wertes: Ein starkes Band besteht zwischen der Ökonomie der Aufmerksamkeit und der Ökonomie des Wertes, denn „[i]t is the accumulation of gazes and attention that constitutes value“ (Citton 2017: 66). Aufmerksamkeit und Bewertung sind daher eng miteinander verbunden, denn der Spieler muss beispielsweise entscheiden, welchem der über 1.600 Wimmelbildspiele er seine Aufmerksamkeit zuwenden möchte. Dieser Bewertungsprozess wird durch die Lenkung seiner Aufmerksamkeit beeinflusst. Zentral sind hierfür die Spielebewertungen, in denen der Wert des Spiels verhandelt wird. Die Spiele wiederum steigen im Wert, je mehr Aufmerksamkeit sie erhalten. Diese „attention value is then transformed into monetary value“ (ebd.: 74). Tod hat sich als ein elementarer Baustein in der Aufmerksamkeitsarchitektur und als zentrales Bindeglied zwischen Spielwelt und Finanzwelt erwiesen. Durch den plakativen und fortwährenden Einsatz diverser Todessemantiken bei der Bewerbung der Spiele und im Spiel werden Aufmerksamkeitsregimes implementiert. Der wirtschaftliche Erfolg des Unternehmens lebt von der Aufmerksamkeit der Spielerinnen, die über diese Aufmerksamkeitsregime erzeugt wird.

Ökonomie des Wertes – Ökonomie des Accomplishments: Die enge Verbindung zwischen der Ökonomie des Wertes und der Ökonomie des Accomplishments entsteht insbesondere durch die Spiel- und Bewertungspraktiken im Rahmen der Aufgabenerfüllung. Da es sich dabei um leistungsorientierte Praktiken handelt, kommt dem erfolgreichen Abschließen und der Abschließbarkeit eines Wimmelbildspiels oder einer Aufgabenkette im Spiel ein sehr hoher Stellenwert zu. Umgekehrt ist vorgesehen, dass das Spiel an Wert verliert, nachdem alle Aufgaben abgearbeitet worden sind. Aus diesem Grund wird neuen Spielen ein hoher Wert zugeschrieben und so ein dauerhafter Konsum neuer Spiele forciert. Es ist sichtbar geworden, dass hierfür wirkungsvolle

Belohnungsmechanismen zum Einsatz kommen, die sich auf das Selbstwertempfinden der Spieler auswirken können. Zu den Aufgaben der Spielerinnen gehören auch Tätigkeiten, die zur Verbesserung und damit zur Wertsteigerung der Spiele beitragen. Eine zentrale Rolle kommt hierbei den Spielebewertungen zu, in denen die Spieler das Spiel und die Arbeit der Spieleproduzenten bzw. -designer evaluieren, sich aber gleichzeitig gegenseitig wertschätzen. Diese Bewertungsarbeit, durch die die Spielerinnen kulturelles und soziales Kapital aufbauen, habe ich an soziale Todes- und Sterbeerfahrungen angebunden. Denn mittels der Bewertungstätigkeiten können die Spielerinnen ihre Leistungsbereitschaft und -fähigkeit kommunizieren, woraus einige Spielerinnen einen Teil ihres Selbstwertgefühls zu ziehen scheinen.¹⁵⁸ Die Praktiken der Bewertung und der Wertschätzung verschleiern aber auch die Mechanismen von „playbour“ (Kücklich 2005) bzw. „labor of fun“ (Yee 2006, 2014). So wurde deutlich, dass die scheinbar lockeren ‚Casual Games‘ ein Commitment nach sich ziehen können, das aus Gelegenheitsspielen Gelegenheitsjobs werden lässt. Soziale Todes- und Sterbeerfahrungen können hierbei ein zentraler Faktor sein. Diese Zusammenhänge bieten Raum und Ansatzpunkte für weitere Forschungen.

Ökonomie des Accomplishments – Ökonomie der Aufmerksamkeit: Accomplishment und Aufmerksamkeit stehen insofern in einem engen Verhältnis, als Accomplishment durch die Erledigung der Aufgaben im Spiel ohne konzentrierte Aufmerksamkeit nicht möglich ist. Die Aufmerksamkeit für die Spiele und die Spielhandlungen wird durch eine Atmosphäre des Unheimlichen und des Grusels erzeugt, in die die Aufgabenstellungen eingebettet werden. Besonders viel Aufmerksamkeit wird über ausgewählten Inszenierungen der Tabus im Tod des Anderen sowie anderen Übertretungen und Verstößen im Zusammenhang mit Tod erzeugt. Zentrale die Spielhandlung wesentlich leitende Motive, sind die Abwehr des Todes in Gestalt der Leiche, des Geistes und der lebenden Toten. Die Beseitigung dieser Störungen der Ordnung lässt sich besonders leicht in intuitiv erfassbare Aufgaben überführen, die keiner Erklärung oder Rechtfertigung bedürfen und den Fluss des Spielablaufs nicht stören.

¹⁵⁸ Diese Diskussion ist vor allem durch fehlende statistische Angaben beschränkt und würde von eingehenderen Untersuchungen der Zusammenhänge zwischen Spielgewohnheiten und Lebensumständen profitieren.

Anhand dieser verschiedenen Einbindungen und Rahmungen von Tod durch seine Digitalisierung kann auch thematisiert werden, welche Vorstellungen und Bilder von Tod in Wimmelbildspielen repräsentiert und re/produziert werden. Tod wird überwiegend als Folge von Ungerechtigkeit und Verbrechen dargestellt und inszeniert. Mörder und Wiedergänger werden als Personifizierungen des Anderen gezeichnet, die die Community bedrohen. Im Kontext digitaler Spiele kommt den Interaktionsmöglichkeiten mit diesen Todesbildern dabei eine wichtige Rolle zu. Durch die Einbindung und Rahmung von Tod als Auslöser und Ziel der strukturierten Arbeitsabläufe im Wimmelbildspiel ergibt sich das Bild eines Todes, der sich durch Arbeit bewältigen und kontrollieren lässt. Tod ist aber aufgrund seiner Omnipräsenz und der darauf folgenden Abstumpfung kein disruptives Ereignis. In den Wimmelbildspielen unterbricht Tod die Spielhandlung nicht, sondern er initiiert und strukturiert sie und stellt die Kulissen. Der ununterbrochene Konsum der Spiele geht einher mit einem fließenden Spielerlebnis. Daher sind Trauer und Bestattungsriten kaum präsent, denn sie würden ein Innehalten verlangen und damit den Flow (Csikszentmihalyi 1992) unterbrechen.¹⁵⁹

Die Digitalisierung des Todes in den Wimmelbildspielen ist außerdem von zwei Aspekten gekennzeichnet: der Schematisierung und der Wiederholung. Mit Schematisierung meine ich ganz allgemein die Gestaltung eines Verfahrens nach einem bestimmten Muster oder einer bestimmten Struktur. Mit Wiederholung ist das mehrfache Durchführen oder Ausführen von Abläufen oder Tätigkeiten gemeint. Im Kontext der Digitalisierung kommen beide Konzepte zur Anwendung. Die Schematisierung lässt sich z. B. mit der Formalisierung und den algorithmischen Berechnungen verbinden, die die Digitalisierung möglich machen. Die Wiederholung macht auf die Mehrfachverwendbarkeit digitaler Codes und das repetitive, kontinuierliche Nutzen von digitalen Anwendungen und Geräten aufmerksam.

¹⁵⁹ Dass im Zuge der Digitalisierung selbst Trauerarbeit und Bestattung in Aufgabenpakten und Checklisten abgearbeitet werden können, beweisen Apps wie *Funeral Helper* (Jumbl): „Remembering the funeral customs can be overwhelming but with our funeral planning app you can take one step at a time to keep track of all the to dos. Our funeral checklist app comes pre-populated with over 250 tasks in 15 different categories and gives you the option to add new tasks/ categories/ check/ uncheck them as you go“ (Google Play Store 2018b).

Im Zusammenhang mit der Digitalisierung des Todes bezieht sich die Schematisierung auf die Auswahl und den Einsatz, die Funktionalisierung und Ästhetisierung von Todessymboliken und -motiven nach einem bestimmten Muster. Sie ermöglicht den Spieldesignern, innerhalb der erprobten Darstellungskonventionen zu bleiben. Auch die Interaktionsmöglichkeiten mit den präsentierten Leichen, Geistern, Skeletten und Wiedergängern folgen einem für alle Wimmelbildspiele ähnlichen Muster. Gleiches gilt für das Narrativ und die Anlässe, diese Interaktionen in ein Schema des Abarbeitens zu überführen. Die Überwindung von Schwellenzuständen oder die Verhinderung der Grenzübertritte von bzw. die Bekämpfung der Toten wird zur automatisierten Routine. Ohne dass es einer besonderen Rechtfertigung bedarf, wird die Ordnung, die durch den Tod oder Tote gestört wurde, wiederhergestellt (Beseitigung des Anderen, Befreiung des Geists). In diesem Sinne wird auch der Tod in ein Muster gebracht, indem er als Störung den Anlass seiner Beseitigung durch Tippen und Klicken bildet.

Die Wiederholung bezieht sich auch auf die kontinuierliche Rezeption, Repräsentation und Reproduktion von immer gleichen Todessymboliken und -motiven. Ermöglicht durch die problemlose Reproduzierbarkeit digitaler Bilder, Inhalte und Daten in großen Mengen, entstehen dabei Simulakren, leere Rituale und ‚tote Bestände‘. Die Wiederholung bezieht sich auch auf die Spielpraktiken, die ein systematisches Abarbeiten auf Basis immergleicher Tätigkeiten und Erzählungen beinhalten. Auch der Konsum und die Produktion der Spiele folgen der Wiederholung, denn zum einen sind sich die Spiele so ähnlich, dass sie Wiederholungen voneinander sind, zum anderen können sie aus dem Zustand zwischen Re- und Deinstallation immer wieder-geholt werden können.

Ich habe mit dieser Arbeit gegen die These der Verdrängung des Todes in den medialen Raum argumentiert und mich stattdessen seiner Digitalisierung zugewandt. Die Digitalisierung des Todes trägt die Züge der Schematisierung und der Wiederholung, wie ich am Beispiel der Wimmelbildspiele gezeigt habe. Schematisierung und Wiederholung bedeuten dann auch eine Vereinfachung und eine Selektion von Todesthematiken und -motiven. Die Gründe dafür liegen in der Kommerzialisierung des Todes für den Verkauf von digitalen Spielen.

Die Kommerzialisierung von Wimmelbildspielen basiert damit auf dem Fundament von populären Todessemantiken und gelingt erstens auf Kosten der Sorge vor sozialer

Exklusion, weil der Ausschluss aus der Leistungsgesellschaft von sozialen Sterbe- und Todeserfahrungen begleitet sein kann. Zweitens gelingt sie durch die Illusion von Ermächtigung, die an leeren Ritualen und der konditionierten Erarbeitung sozialen Kapitals sichtbar wird. Drittens gelingt sie mittels einer routinierten „Austreibung des Anderen“ (Han 2016), indem sie eine Immersion in das Immergleiche und ein kontinuierliches Sich-Umgeben mit dem Immergleichen bieten.

Bei diesen Schlussfolgerungen geht es mir nicht darum zu sagen, dass digitale Spiele per se inhaltsleer und ihr Verkauf und Konsum schlecht sind. Ich möchte aber darauf aufmerksam machen, dass ihre Versprechen oftmals leer bleiben. Als „designed experiences“ (Squire 2006; Gee 2016) beinhalten sie hingegen immer machtgeladene Strukturen. Am Beispiel der digitalen Spiele zeigt sich das an der Repräsentation und Produktion von „predefined scenarios“ und dem „preprogramming“ bestimmter Szenarien und Storylines (Kline/de Peuter/Dyer-Witheford 2014: 19). Am deutlichsten treten die Machtstrukturen am Unterschied zwischen ‚selection‘ und ‚choice‘ in Erscheinung, weil damit bestimmt wird, was die Spielerin im Spiel tun kann und was nicht.

Solche Grenzen sind auch vielen anderen digitalen Produkten und Anwendungen eingeschrieben, die wir zum Teil unserer Alltagspraktiken machen. Darüber, was uns diese Anwendungen zu tun gestatten, bestimmen sie auch die Art und Weise mit, wie wir miteinander in Beziehungen treten.

„Wenn jeder Weg lange im voraus [sic!] für dich erstellt wurde,
ist der Tod bedeutungslos, und das Leben genauso.
Siehst du es jetzt? Siehst du, dass Stanley tot war, von dem Moment an, als er ‚Start‘ drückte?“

aus dem Spiel *The Stanley Parable* (2013)

Quellen

- 5551212: No-Buy. Bewertung vom 06.01.2013. Online verfügbar unter <http://www.bigfishgames.com/games/8017/cursed-fates-headless-horseman-ce/?pc>, zuletzt geprüft am 30.10.2017.
- Aarseth, Espen (2007): I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player. In: *Situated Play – Proceedings of DiGRA 2007 Conference*. Tokyo: DiGRA Japan, S. 130–133.
- Accomplishment (2009): Webster’s Unabridged Dictionary. Online verfügbar unter <http://www.gutenberg.org/cache/epub/29765/pg29765.html>, zuletzt geprüft am 25.11.2017.
- Accomplishment (o.J.): Merriam-Webster Online. Online verfügbar unter <https://www.merriam-webster.com/dictionary/accomplishment>, zuletzt geprüft am 25.11.2017.
- Accomplishment (o.J.): Oxford Dictionaries Online. Online verfügbar unter <https://en.oxforddictionaries.com/definition/accomplishment>, zuletzt geprüft am 25.11.2017.
- Ackermann, Judith (2013): Dekonstruktion einer Immersion. Der Avatartod als distanzierendes Moment im Computerspiel. In: Rudolf Inderst und Peter Just (Hg.): *Build ‘em up – Shoot ‘em down: Körperlichkeit in Digitalen Spielen*. Glückstadt: Werner Hülsbusch, S. 365–380.
- Adorno, Theodor W. (1969): *Stichworte. Kritische Modelle 2*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Adorno, Theodor W. (2003): *Minima Moralia. Reflexionen aus dem beschädigten Leben*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Ahn, Gregor (2011): Multimortalität–Multivitalität Konstruktionen von Tod und Postmortalität in den Computerspielen The Void und Venetica. In: Gregor Ahn, Nadja Miczek und Katja Rakow (Hg.): *Diesseits, Jenseits und Dazwischen? Die Transformation und Konstruktion von Sterben, Tod und Postmortalität*. Bielefeld: transcript, S. 121–149.
- Ahn, Gregor; Miczek Nadja; Rakow, Katja (Hg.) (2011): *Diesseits, Jenseits und Dazwischen? Die Transformation und Konstruktion von Sterben, Tod und Postmortalität*. Bielefeld: transcript.
- Amarana (2013): A good surprise. Bewertung vom 06.01.2013. Online verfügbar unter <https://www.bigfishgames.com/games/8017/cursed-fates-headless-horseman-ce/?pc>, zuletzt geprüft am 30.12.2017.
- Amazon.com (o. J.): Cursed Fates: The Headless Horseman Collector’s Edition. Product Description. Online verfügbar unter <https://www.amazon.com/Cursed-Fates-Headless-Horseman-Collectors/dp/B00MQ9I802>, zuletzt geprüft am 26.12.2017.

- Anders, Günther (1992): *Die Antiquiertheit des Menschen Band II. Über die Zerstörung des Lebens im Zeitalter der dritten industriellen Revolution*. München: Beck.
- Anderson, Janna; Rainie, Lee (2012): The Future of Gamification. Online verfügbar unter <http://www.pewinternet.org/2012/05/18/the-future-of-gamification/>, zuletzt aktualisiert am 18.05.2012, zuletzt geprüft am 19.10.2017.
- Anderson, John Q. (1963): The Legend of the Phantom Coach in East Texas. In: *Western Folklore* 22 (4), S. 259–262. DOI: 10.2307/1498178.
- Appadurai, Arjun (2011): Introduction: Commodities and the Politics of Value. In: Arjun Appadurai (Hg.): *The Social Life of Things. Commodities in Cultural Perspective*. Cambridge, NY et al.: Cambridge University Press, S. 2–63.
- Appadurai, Arjun (Hg.) (2011): *The Social Life of Things. Commodities in Cultural Perspective*. Cambridge, NY et al.: Cambridge University Press.
- Appignani, Tim; Kruzan, Kaylee; Neill Hoch, Indira (2015): Spirits in the Aether: Digital Ghosts in Final Fantasy XIV. In: *Gamevironments* 2, S. 25–60.
- Ariès, Philippe (1982): *Geschichte des Todes*. München: Dt. Taschenbuch-Verl.
- Ariès, Philippe (1984): *Bilder zur Geschichte des Todes*. München, Wien: Hanser.
- Arsenault, Dominic (2009): Video Game Genre, Evolution and Innovation. In: *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 3 (2), S. 149–176. Online verfügbar unter <http://eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/65/125>, zuletzt geprüft am 28.01.2018.
- Ash, James (2012): Attention, Videogames and the Retentional Economies of Affective Amplification. In: *Theory, Culture & Society* 29 (6), S. 3–26. DOI: 10.1177/0263276412438595.
- Assmann, Jan; Trauzettel, Rolf (Hg.) (2002): *Tod, Jenseits und Identität. Perspektiven einer kulturwissenschaftlichen Thanatologie*. Freiburg: Alber.
- Attali, Jacques (2009): *Noise. The Political Economy of Music*. Minneapolis: Univ. of Minnesota Press.
- Baerg, Andrew (2009): Governmentality, Neoliberalism, and the Digital Game. In: *symploke* 17 (1-2), S. 115–127. DOI: 10.1353/sym.2009.0028.
- Barasch, Moshe (2002): The Departing Soul. In: Jan Assmann und Rolf Trauzettel (Hg.): *Tod, Jenseits und Identität. Perspektiven einer kulturwissenschaftlichen Thanatologie*. Freiburg: Alber, S. 138–172.
- Barber, Paul (1988): *Vampires, Burial, and Death. Folklore and Reality*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Barck, Karlheinz (Hg.) (1992): *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*. Leipzig: Reclam.
- Barnard, Alan; Spencer, Jonathan (Hg.) (2003): *Encyclopedia of Social and Cultural Anthropology*. London: Routledge.
- Barthes, Roland (Hg.) (2006): *Das Rauschen der Sprache*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

- Basseler, Michael; Nünning, Ansgar (Hg.) (2011): *A History of the American Short Story. Genres – Developments – Model Interpretations*. Trier: WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier.
- Bataille, Georges (1962): *Death and Sensuality: A Study of Eroticism and the Taboo*. New York: Walker and Company.
- Baudrillard, Jean (1997): *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Baudrillard, Jean (2007): *Das System der Dinge. Über unser Verhältnis zu den alltäglichen Gegenständen*. Frankfurt a. M., New York: Campus Verlag.
- Baudrillard, Jean (2011): *Der symbolische Tausch und der Tod*. Berlin: Matthes & Seitz.
- Bauman, Zygmunt (2016): *Tod, Unsterblichkeit und andere Lebensstrategien*. Frankfurt a. M.: FISCHER Digital.
- Bayer, Ivo; Bonus, Holger (2008): Tausch und Täuschung. In: Dirk Loerwald, Maik Wiesweg und Andreas Zoerner (Hg.): *Ökonomik und Gesellschaft*. Festschrift für Gerd-Jan Krol. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften / GWV Fachverlage Wiesbaden, S. 100–115.
- Bayer, Marion (2002): Der 13. Trumpf = der Tod. Zur Entwicklung des Tarots und der Deutung der Trumpfkarte Tod. In: Reiner Sörries und Wolfgang Neumann (Hg.): *Game over. Spiele, Tod und Jenseits*. [Eine Ausstellung des Museums für Sepulkralkultur, Kassel, 18. Mai bis 29. September 2002]. Kassel: Arbeitsgemeinschaft Friedhof und Denkmal, S. 31–38.
- Becker, Ernest (1985): *Die Überwindung der Todesfurcht. Dynamik des Todes*. München: Goldmann.
- Beiersmann, Stefan (2017): Gartner: Android steigert weltweiten Marktanteil auf 87,7 Prozent. Online verfügbar unter http://www.zdnet.de/88308701/gartner-android-steigert-weltweiten-marktanteil-auf-877-prozent/?inf_by=5a5fb3e7681db867338b4976, zuletzt geprüft am 17.01.2018.
- Beil, Benjamin (2013): *Game Studies. Eine Einführung*. Berlin: LIT.
- Beil, Benjamin; Freyermuth, Gundolf S.; Gotto, Lisa (Hg.) (2015): *New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse*. Bielefeld: transcript.
- Benjamin, Walter (2013): *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Drei Studien zur Kunstsoziologie*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Bernardo, Susan M. (2003): The Bloody Battle of the Sexes in Tim Burton's "Sleepy Hollow". In: *Literature/Film Quarterly* 31 (1), S. 39–43.
- Berndt, Frauke; Tonger-Erk, Lily (2013): *Intertextualität. Eine Einführung*. Berlin: E. Schmidt.
- Big Fish Games (2013): The History of Hidden Object Games. An Interview with Patrick Wylie, VP of Big Fish Studios. Online verfügbar unter <https://www.bigfishgames.com/blog/history-of-hidden-object-games-interview-with-patrick-wylie/>, zuletzt geprüft am 05.01.2017.

- Big Fish Games (2016): Big Fish Games Datenschutz. Online verfügbar unter <http://www.bigfishgames.de/company/privacy.html>, zuletzt geprüft am 14.10.2017.
- Big Fish Games (2017): Big Fish Nutzungsbedingungen. Online verfügbar unter <http://www.bigfishgames.de/company/terms.html>, zuletzt geprüft am 14.10.2017.
- Big Fish Games (o. J. a): Cursed Fates: The Headless Horseman Collector's Edition. Online verfügbar unter <https://www.bigfishgames.com/games/8017/cursed-fates-headless-horseman-ce/?pc>, zuletzt geprüft am 03.12.2017.
- Big Fish Games (o. J. b): End-User License Agreement for Big Fish Games, Inc. Software. Online verfügbar unter http://www.bigfishgames.com/company/gm_eula.html, zuletzt geprüft am 14.10.2007.
- Big Fish Games (o. J. c): Big Fish Affiliate Program. Online verfügbar unter https://affiliates.bigfishgames.com/?_ga=2.192725354.1540806971.1504279593-973035287.1486328839, zuletzt geprüft am 02.09.2017.
- Big Fish Games (o. J. d): Cursed Fates: Der kopflose Reiter Sammleredition. Kundenbewertungen. Online verfügbar unter <http://www.bigfishgames.de/spiele/8017/cursed-fates-der-kopflose-reiter-sammler/?pc>, zuletzt geprüft am 14.10.2017.
- Big Fish Games (o. J. e): Sneak Peek Beta Program. Online verfügbar unter <http://www.bigfishgames.com/store/gameclub.html>, zuletzt aktualisiert am 14.10.2017.
- Big Fish Games (o. J. f): eldee2728's Public Profile. Online verfügbar unter <http://forums.bigfishgames.com/user/profile/246306.page>, zuletzt geprüft am 14.10.2017.
- Big Fish Games (o. J. g): annita33's Public Profile. Online verfügbar unter <http://forums.bigfishgames.com/user/profile/175021.page>, zuletzt geprüft am 14.10.2017.
- Big Fish Games (o. J. h): majageorgs Profil. Online verfügbar unter http://ugc.bigfishgames.de/profiles/8524-de_de/26107744/profile.htm, zuletzt geprüft am 14.10.2017.
- Biggs, Simon (2018): *Negotiating Ageing. Politics, Society and Professional Practice in the Context of Long Lives*. [S.l.]: Routledge.
- BIU - Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (2016): *Deutscher Markt für digitale Spiele 2015*. Online verfügbar unter <https://www.biu-online.de/marktdaten/deutscher-markt-fuer-digitale-spiele-2015/>, zuletzt geprüft am 21.10.2017.
- Bizzocchio, Jim; Tanenbaum, Joshua (2011): Well Read: Applying Close Reading Techniques to Gameplay Experiences. In: Drew Davidson (Hg.): *Well Played 3.0: Video Games, Value and Meaning*. Pittsburgh: ETC Press, S. 289–315.
- Blackie110 (2013): The Best Game I Ever Played on Big Fish. Bewertung vom 23.02.2013. Online verfügbar unter <http://www.bigfishgames.com/games/8046/cursed-fates-the-headless-horseman/?pc>, zuletzt geprüft am 31.10.2017.

- Blanco, María del Pilar; Peeren, Esther (2013): Introduction: Conceptualizing Spectralities. In: María del Pilar Blanco und Esther Peeren (Hg.): *The Spectralities Reader. Ghosts and Haunting in Contemporary Cultural Theory*. London: Bloomsbury Academic, S. 1–27.
- Blanco, María del Pilar; Peeren, Esther (Hg.) (2013): *The Spectralities Reader. Ghosts and Haunting in Contemporary Cultural Theory*. London: Bloomsbury Academic.
- Bloomberg (2017): Big Fish Games Announces Unaudited Earnings Results for the Fourth Quarter and Full Year Ended December 31, 2016. Online verfügbar unter <https://www.bloomberg.com/research/stocks/private/snapshot.asp?privcapId=20702081>, zuletzt geprüft am 05.01.2018.
- blueeyedgirl1301 (2013): Re:Reviews for Newest Forum: Cursed Fates: The Headless Horseman Collector's Edition. Bewertung vom 09.01.2013. Online verfügbar unter <http://forums.bigfishgames.com/posts/list/40/234508.page>, zuletzt geprüft am 31.10.2017.
- Boelderl, Artur R.; Mayr, Daniela F. (1995): The Undead and the Living Dead. Images of Vampires and Zombies in Contemporary Culture. In: *Journal of Psychohistory* 23, S. 51–65.
- Boesel, Whitney Erin; Jurgenson, Nathan (2015): Prosumption. In: Daniel Thomas Cook und J. Michael Ryan (Hg.): *The Wiley Blackwell Encyclopedia of Consumption and Consumer Studies*. Oxford: John Wiley & Sons, o. S. DOI: 10.1002/9781118989463.wbeccs196.
- Bogost, Ian (2007): Persuasive Games: Casual As In Sex, Not Casual As In Friday. Online verfügbar unter https://www.gamasutra.com/view/feature/1937/persuasive_games_casual_as_in_., zuletzt geprüft am 04.01.2018.
- Bogusz, Tanja (2010): *Zur Aktualität von Luc Boltanski. Einleitung in sein Werk*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften/Springer Fachmedien Wiesbaden Wiesbaden.
- Bojahr, Philipp (2015): Das Computerspiel als Montage. Überlegungen zum Montagebegriff in den Game Studies. In: Benjamin Beil, Gundolf S. Freyermuth und Lisa Gotto (Hg.): *New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse*. Bielefeld: transcript, S. 185–218.
- Boltanski, Luc; Esquerre, Arnaud (2017): *Enrichissement. Une critique de la marchandise*. Paris: Gallimard.
- Boltanski, Luc; Esquerre, Arnaud; Muniesa, Fabian (2015): *Grappling with the Economy of Enrichment*. In: *Valuation Studies* 3 (1), S. 75–83.
- Boltanski, Luc; Thévenot, Laurent (2014): *Über die Rechtfertigung. Eine Soziologie der kritischen Urteilstkraft*. Hamburg: HIS Verl.-Ges. (Ebook, Kindle Edition).
- bookworm_100love (2013): Fairy Tale come back to life!! Bewertung vom 23.01.2013. Online verfügbar unter <https://www.bigfishgames.com/games/8017/cursed-fates-headless-horseman-ce/?pc>, zuletzt geprüft am 30.12.2017.

- BoringSociopath (2013): Cursed Fates The Headless Horseman - part 1. Online verfügbar unter https://www.youtube.com/watch?v=pf2nUMFF_qA, zuletzt geprüft am 03.01.2018.
- Boullier, Dominique (2009): The Attention Industries: Moving beyond Opinion and Loyalty. In: *Réseaux* 154 (2), S. 231–246. Online verfügbar unter https://www.cairn-int.info/load_pdf.php?ID_ARTICLE=E_RES_154_0231, zuletzt geprüft am 12.12.2017.
- Boullier, Dominique (2012): Composition médiatique d'un monde commun à partir du pluralisme des régimes d'attention. In: Pierre-Antoine Chardel, Cédric Gossart und Bernard Reber (Hg.): *Conflits des interprétations dans la société de l'information. Éthique et politique de l'environnement*. Cachan, France: Hermes Science Publications, S. 41–57.
- Bourdieu, Pierre (1983): Ökonomisches Kapital, kulturelles Kapital, soziales Kapital. In: Reinhard Kreckel (Hg.): *Soziale Ungleichheiten*. Göttingen: Schwartz, S. 183–198.
- Brammer, Rebekah (2016): Tim Burton. In: *Screen Education* 83, S. 78–89. Online verfügbar unter <http://link.galegroup.com/apps/doc/A467335927/AONE?u=chemnitz&sid=AONE&xid=30308c1d>, zuletzt geprüft am 19.12.2017.
- Braude, Ann (1989): *Radical Spirits: Spiritualism and Women's Rights in Nineteenth-Century America*. Boston, Mass : Beacon Press.
- Brennan, H. Geoffrey/Pettit, Philip (2004): *The Economy of Esteem. An Essay on Civil and Political Society*. Oxford et al.: Oxford Univ. Press.
- Bruckner, Alina (2017): Mercedes sagt “Sorry”. Der Tod als Werbefigur (“Sorry” from Mercedes: Death as Advertising Character). In: *SSRN Journal*, S. 1–8.
- Bruner, Marjorie W. (1964): The Legend of Sleepy Hollow. A Mythological Parody. In: *College English* 25 (4), S. 274. DOI: 10.2307/373574.
- Bubschi (2013): Spannendes Spiel. Bewertung vom 03.03.2013. Online verfügbar unter <http://www.bigfishgames.de/spiele/8017/cursed-fates-der-kopflose-reiter-sammler/?pc>, zuletzt geprüft am 15.10.2017.
- Buchanan-Oliver, Margo; Seo, Yuri (2012): Play as Co-Created Narrative in Computer Game Consumption. The Hero's Journey in Warcraft Iii. In: *Journal of Consumer Behaviour* 11 (6), S. 423–431. DOI: 10.1002/cb.392.
- Bürger, Gottfried August (1778): *Gedichte*. Göttingen: Johann Christian Dieterich. Online verfügbar unter [https://de.wikisource.org/wiki/Lenore_\(B%C3%BCrger\)](https://de.wikisource.org/wiki/Lenore_(B%C3%BCrger)), zuletzt geprüft am 28.12.2017.
- Burke, Kenneth (1952): Thanatopsis for Critics: A Brief Thesaurus of Deaths and Dying. *Essays in Criticism* 2, S. 370–375.
- Burkhardt, Mike (Hg.) (2010): *Ferne Zeiten, nahe Ziele. Geschichte in und um Kassel erleben*. Kassel: Kassel Univ. Press (E-Book).

- Bydlinski, Lukas (2013): *Wie erzählen Videospiele? Eine Untersuchung der Erzähltechniken elektronischer Spiele im Vergleich zu Buch, Film und anderen Medien*. Wien: Universität Wien, Diplomarbeit. Online verfügbar unter <http://othes.univie.ac.at/26545/>, zuletzt geprüft am 10.10.2016.
- Caciola, Nancy (2016): *Afterlives. The Return of the Dead in the Middle Ages*. Ithaca, London: Cornell University Press.
- Caillois, Roger (1958): *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. Paris: Gallimard.
- Carrier, James G. (2003): Exchange. In: Alan Barnard und Jonathan Spencer (Hg.): *Encyclopedia of Social and Cultural Anthropology*. London: Routledge, S. 218–221.
- Carrier, James G. (Hg.) (2005): *A Handbook of Economic Anthropology*. Cheltenham, MA: Edward Elgar Publishing.
- Carter, Marcus; Gibbs, Martin; Wadley, Greg (2013): Death and Dying in DayZ. In: *Proceedings of The 9th Australasian Conference on Interactive Entertainment: Matters of Life and Death*. Melbourne, Australia, 30.09.-01.10.2013. New York: Association for Computing Machinery (Hg.), Article No.: 22, o. S. Online verfügbar unter: <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2513013>, zuletzt geprüft am 22.09.2015.
- Castells, Manuel (2011): *The Rise of the Network Society. Economy, Society, and Culture* Volume I. Chichester: Wiley-Blackwell. (Ebook, Kindle Edition).
- Casual Games Association (2007): *Casual Games Market Report 2007*. Online verfügbar unter <https://issuu.com/casualconnect/docs/casualgamesmarketreport-2007>, zuletzt geprüft am 05.01.2018.
- cecilmo (2013): Relaxing and fun. Great graphics. Bewertung vom 10.01.2013. Online verfügbar unter <https://www.bigfishgames.com/games/8017/cursed-fates-headless-horseman-ce/?pc>, zuletzt geprüft am 25.11.2017.
- cestqui (2013): Well done all round. Bewertung vom 06.01.2013. Online verfügbar unter <https://www.bigfishgames.com/games/8017/cursed-fates-headless-horseman-ce/?pc>, zuletzt geprüft am 30.12.2017.
- Chardel, Pierre-Antoine; Gossart, Cédric; Reber, Bernard (Hg.) (2012): *Conflits des interprétations dans la société de l'information. Éthique et politique de l'environnement*. Cachan, France: Hermes Science Publications.
- Cherubabies: I Expected Something Better... Bewertung vom 27.01.2013. Online verfügbar unter <http://www.bigfishgames.com/games/8017/cursed-fates-headless-horseman-ce/?pc>.
- Chess, Shira (2013): The Mystery of the Hidden Gamer: Women, Leisure, and Hidden Object Games. In: *Internet Research 14.0.*, S. 1–3. Online verfügbar unter <https://spir.aoir.org/index.php/spir/article/view/703/pdf>, zuletzt geprüft am 14.01.2018.
- Chess, Shira (2014): Strange Bedfellows: Subjectivity, Romance, and Hidden Object Video Games. In: *Games and Culture* 9 (6), S. 417–228.

- Chess, Shira (2015): Uncanny Gaming. The Ravenhearst Video Games and Gothic Appropriation. *Feminist Media Studies* 15 (3), S. 382–396, DOI: 10.1080/14680777.2014.930062.
- Chiapello, Laureline (2013): Formalizing Casual Games: A Study Based on Game Designers' Professional Knowledge. In: *Proceedings of DiGRA 2013 Conference: DeFragging Game Studies*, o. S. Online verfügbar unter http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_168.pdf, zuletzt geprüft am 27.06.2018.
- Christina M. (2015a): GreatGamesForWomen. Frequently-Asked Questions. Online verfügbar unter <https://web.archive.org/web/20170108145630/http://www.greatgamesforwomen.com/category/faqs-tips-for-newcomers/>, zuletzt aktualisiert am 08.01.2017 via Internet Archive, zuletzt geprüft am 14.10.2017.
- Christina M. (2015b): GreatGamesForWomen. About Me, This Website and You. Online verfügbar unter <https://web.archive.org/web/20170108112140/http://www.greatgamesforwomen.com/category/about-me-this-website-and-you/>, zuletzt aktualisiert am 08.01.2017 via Internet Archive, zuletzt geprüft am 14.10.2017.
- Christina M. (2015c): GreatGamesForWomen. Musings. Online verfügbar unter <https://web.archive.org/web/20170108110410/http://www.greatgamesforwomen.com/category/musings/>, zuletzt aktualisiert am 08.01.2017 via Internet Archive, zuletzt geprüft am 14.10.2017.
- Christina M. (2015d): GreatGamesForWomen. How to Save Money on Games. Online verfügbar unter <https://web.archive.org/web/20170108110401/http://www.greatgamesforwomen.com/category/how-to-save-money-on-games-for-your-computer/>, zuletzt aktualisiert am 08.01.2017 via Internet Archive, zuletzt geprüft am 14.10.2017.
- ChristinaX9 (2013): Excellent Tale of the Headless Horseman. Bewertung vom 08.03.2013. Online verfügbar unter <https://www.bigfishgames.com/games/8017/cursed-fates-headless-horseman-ce/?pc>, zuletzt geprüft am 28.01.2018.
- ciscaR8 (2013): Re:Reviews for Newest Forum: Cursed Fates: The Headless Horseman Collector's Edition. Bewertung vom 06.01.2013. Online verfügbar unter <http://forums.bigfishgames.com/posts/list/234508.page>, zuletzt geprüft am 14.10.2017.
- Citton, Yves (2017): *The Ecology of Attention*. Malden: Polity Press. (Ebook, Kindle Edition).
- Clark, Naomi (2008): Production. In: International Game Developers Association (Hg.): *2008-2009 Casual Games White Paper*. o. A.: o. A., S. 89–92. Online verfügbar unter http://c.ymcdn.com/sites/www.igda.org/resource/collection/bcb11e9b-13e6-40d0-b390-952b5e11d35a/IGDA_Casual_Games_White_Paper_2008.pdf, zuletzt geprüft am 28.01.2018.
- Cobweb55 (2013): Re:Reviews for Newest Forum: Cursed Fates: The Headless Horseman Collector's Edition. Bewertung vom 20.02.2013. Online verfügbar unter <http://forums.bigfishgames.com/posts/list/40/234508.page#4962609>, zuletzt geprüft am 31.10.2017.

- Consalvo, Mia (2009): Hardcore Casual. In: Jim Whitehead und R. Michael Young (Hg.): *Proceedings of the 4th International Conference on Foundations of Digital Games - FDG '09. The 4th International Conference*. Orlando, 26.04.09–30.04.09. New York: ACM Press, S. 50–54.
- Consoli, Domenico (2010): A New Concept of Marketing: The Emotional Marketing. In: *Broad Research in Accounting, Negotiation, and Distribution* 1 (1), S. 1–8. Online verfügbar unter <https://www.edusoft.ro/brain/index.php/brand/article/view/76/170>, zuletzt geprüft am 21.10.2017.
- Cook, Daniel Thomas; Ryan, J. Michael (Hg.) (2015): *The Wiley Blackwell Encyclopedia of Consumption and Consumer Studies*. Oxford: John Wiley & Sons.
- Couldry, Nick (2013): *Media, Society, World. Social Theory and Digital Media Practice*. Cambridge: Polity Press. (Ebook, Kindle Edition).
- Crosby, Alfred W. (1973): *The Columbian Exchange. Biological and Cultural Consequences of 1492*. Westport, CT: Greenwood Press.
- Csikszentmihalyi, Mihaly (1992): *Das Flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile – im Tun aufgehen*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Därmann, Iris (2010): *Theorien der Gabe zur Einführung*. Hamburg: Junius.
- Davis, John (2003): Exchange. In: Adam Kuper und Jessica Kuper (Hg.): *The Social Science Encyclopedia*. London, New York: Routledge, S. 274–275.
- Daxelmüller, Christoph (Hg.) (1996): *Tod und Gesellschaft – Tod im Wandel*. Begleitband zur Ausstellung im Diözesanmuseum Obermünster Regensburg, 8. November 1996 bis 22. Dezember 1996. Kunstsammlungen des Bistums Regensburg; Ausstellung „Tod und Gesellschaft – Tod im Wandel“. Regensburg: Schnell und Steiner.
- Degler, Frank (2006): Scheintod. Das Spiel mit den digitalen Körpern. In: *Amsterdamer Beiträge zur neueren Germanistik* 59 (1), S. 187–197.
- Denecke, Mathias; Ganzert, Anne; Otto, Isabell; Stock, Robert (Hg.) (2016): *ReClaiming Participation. Technology – Mediation – Collectivity*. Bielefeld: transcript.
- Denegri-Knott, Janice; Molesworth, Mike (2010): Concepts and Practices of Digital Virtual Consumption. In: *Consumption Markets & Culture* 13 (2), S. 109–132.
- Derrida, Jacques (2013 [1967]): *Grammatologie*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Deuze, Mark (2006): Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture. In: *The Information Society* 22 (2), S. 63–75. DOI: 10.1080/01972240600567170.
- Dickey, Colin (2016): *Ghostland. An American History in Haunted Places*. o. A.: Penguin Books. (Ebook, Kindle Edition).
- Digi-Capital (2017): Blog: Games Software/Hardware over \$150B in 2017, \$200B by 2021, Record \$2.8B Invested. Online verfügbar unter https://www.digi-capital.com/news/2017/07/games-softwarehardware-over-150b-in-2017-200b-by-2021-record-2-8b-invested/#.W1Aent_iZPY, zuletzt geprüft am 06.01.2018.

- Dill, Karen E. (Hg.) (2013): *The Oxford Handbook of Media Psychology*. New York: Oxford University Press.
- Dinkin, Kenny (2008): Characters and Narrative. In: International Game Developers Association (Hg.): *2008-2009 Casual Games White Paper*. o. A.: o. A., S. 42–49. Online verfügbar unter http://c.ymcdn.com/sites/www.igda.org/resource/collection/bcb11e9b-13e6-40d0-b390-952b5e11d35a/IGDA_Casual_Games_White_Paper_2008.pdf, zuletzt geprüft am 28.01.2018.
- Dobscha, Susan (Hg.) (2015): *Death in a Consumer Culture*. o. A.: Taylor & Francis.
- DoroFee (2013): Ein Spielgenuss... Genial. Bewertung vom 03.03.2013. Online verfügbar unter <http://www.bigfishgames.de/spiele/8017/cursed-fates-der-kopflose-reiter-sammler/?pc>, zuletzt geprüft am 31.10.2017.
- Dörr, Volker C.; Kurwinkel, Tobias (Hg.) (2014): *Intertextualität, Intermedialität, Transmedialität. Zur Beziehung zwischen Literatur und anderen Medien*. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Douglas, Jeffrey (2011): Wooden Reels and the Maintenance of Virtual Life: Gaming and the Death Drive in a Digital Age. In: *English Studies in Canada* 37 (1), S. 85–106.
- Douglas, Mary (1985): *Reinheit und Gefährdung. Eine Studie zu Vorstellungen von Verunreinigung und Tabu*. Berlin: Reimer.
- Dyer-Witheford, Nick; de Peuter, Greig (2009): *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Egenfeldt-Nielsen, Simon; Smith, Jonas Heide; Tosca, Susana Pajares (2013): *Understanding Video Games. The Essential Introduction*. New York: Routledge.
- EHinSF (2013): Great game. Bewertung vom 01.02.2013. Online verfügbar unter <http://www.bigfishgames.com/games/8017/cursed-fates-headless-horseman-ce/?pc>, zuletzt geprüft am 30.10.2017.
- Enders, Albrecht; König, Andreas (2005): Wert schaffen und Wert abschöpfen durch Tauschen. Modelle und Wirklichkeit in den Wirtschaftswissenschaften und in der Praxis. In: Georg Mein und Franziska Schöblier (Hg.): *Tauschprozesse. Kulturwissenschaftliche Verhandlungen des Ökonomischen*. Bielefeld: transcript, S. 133–156.
- Entertainment Software Association (2016): Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Online verfügbar unter <http://essentialfacts.theesa.com/Essential-Facts-2016.pdf>, zuletzt geprüft am 05.01.2018.
- Esposito, Roberto (2011): *Immunitas. The Protection and Negation of Life*. Oxford: Polity Press. (Ebook, Kindle Edition).
- Eternity Comics (1989): *Headless Horseman*. [Comicbuchreihe].
- Evans, Israel (2008): Art Style. In: International Game Developers Association (Hg.): *2008-2009 Casual Games White Paper*. o. A.: o. A., S. 26–32. Online verfügbar unter http://c.ymcdn.com/sites/www.igda.org/resource/collection/bcb11e9b-13e6-40d0-b390-952b5e11d35a/IGDA_Casual_Games_White_Paper_2008.pdf, zuletzt geprüft am 28.01.2018.

- feenix2011 (2013): Re:Reviews for Newest Forum: Cursed Fates: The Headless Horseman Collector's Edition. Bewertung vom 18.01.2013. Online verfügbar unter <http://forums.bigfishgames.com/posts/list/40/234508.page>, zuletzt geprüft am 31.10.2017.
- Feldmann, Klaus (2004): *Tod und Gesellschaft. Sozialwissenschaftliche Thanatologie im Überblick*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Feldmann, Klaus (2010): *Tod und Gesellschaft. Sozialwissenschaftliche Thanatologie im Überblick*. 2., überarb. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Fernández-Vara, Clara (2015): *Introduction to Game Analysis*. New York: Routledge.
- Fordyce, Robbie (2013): Collapsing Action; Or, Games of life and Death. In: *Proceedings of The 9th Australasian Conference on Interactive Entertainment: Matters of Life and Death*. Melbourne, Australia, 30.09.-01.10.2013. New York: Association for Computing Machinery (Hg.), Article No.: 22, o. S. Online verfügbar unter <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2513017&CFID=681077584&CFTOKEN=48156601>, zuletzt geprüft am 10.10.2016.
- Foucault, Michel (1992): Andere Räume. In: Karlheinz Barck (Hg.): *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*. Leipzig: Reclam, S. 34–46.
- Franck, Georg (1998): *Ökonomie der Aufmerksamkeit. Ein Entwurf*. München: Hanser.
- Frank, Robin Jaffee (2000): *Love and Loss. American Portrait and Mourning Miniatures*. New Haven, CT: Yale Univ. Art Gallery.
- Freeland, Cynthia A. (2000): *The Naked and the Undead. Evil and the Appeal of Horror*. Boulder, CO: Westview Press.
- Freud, Sigmund (1915): *Zeitgemäßes über Krieg und Tod*. Online verfügbar unter <https://www.textlog.de/freud-psychoanalyse-krieg-tod.html>, zuletzt geprüft am 27.06.2018.
- Freud, Sigmund (1919): Das Unheimliche. In: *Kleine Schriften II. Kapitel 29*. Online verfügbar unter <http://gutenberg.spiegel.de/buch/kleine-schriften-ii-7122/29>, zuletzt geprüft am 14.12.2017.
- Freud, Sigmund (1920): *Jenseits des Lustprinzips*. Online verfügbar unter <http://gutenberg.spiegel.de/buch/jenseits-des-lustprinzips-8092/1>, zuletzt geprüft am 27.06.2018.
- Freud, Sigmund (2014): *Totem und Tabu*. Hamburg: Nikol.
- Freyermuth, Gundolf S. (2015): *Games, Game Design, Game Studies. Eine Einführung*. Bielefeld: transcript.
- Friese, Heidrun (2017): *Flüchtlinge: Opfer – Bedrohung – Helden. Zur politischen Imagination des Fremden*. Bielefeld: transcript.
- Friese, Heidrun; Rebane, Gala; Nolden, Marcus; Schreiter, Miriam (Hg.) (2016): *Handbuch Soziale Praktiken und Digitale Alltagswelten*. Living Reference Work, continuously updated edition. Wiesbaden: Springer Fachmedien.

- Fromm, Erich (2003): *Haben oder Sein. Die seelischen Grundlagen einer neuen Gesellschaft*. München: dtv.
- Fromme, Johannes; Unger, Alexander (Hg.) (2012): *Computer Games and New Media Cultures*. Dordrecht et al.: Springer Netherlands.
- Froschauer, Ulrike (2009): Artefaktanalyse. In: Stefan Kühl, Petra Strodtholz und Andreas Taffertshofer (Hg.): *Handbuch Methoden der Organisationsforschung*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Furtwängler, Frank (2007): Kulturtechnik des Sterbens. You are Dead – Continue Yes/No? In: Thomas Macho und Kristin Marek (Hg.): *Die neue Sichtbarkeit des Todes*. München: Wilhelm Fink, S. 559–576.
- Gallery, Steven (2002a): Skeleton. In: Glennys Howarth und Oliver Leaman (Hg.): *Encyclopedia of Death and Dying*. Reprinted. London: Routledge, S. 415–416.
- Gallery, Steven (2002b): Skull. In: Glennys Howarth und Oliver Leaman (Hg.): *Encyclopedia of Death and Dying*. Reprinted. London: Routledge, S. 416–418.
- Gallery, Steven (2002c): Dance of Death. In: Glennys Howarth und Oliver Leaman (Hg.): *Encyclopedia of Death and Dying*. Reprinted. London: Routledge, S. 134–135.
- Gee, James Paul (2016): Video Games, Design, and Aesthetic Experience. In: *Rivista di estetica* (63), S. 149–160. DOI: 10.4000/estetica.1312.
- Geertz, Clifford (1973): Thick Description: Toward an Interpretive Theory of Culture. In: *The Interpretation of Culture. Selected Essays*. New York: Basic Books, S. 3–30.
- Geisenhanslücke, Achim (2005): Der Tausch und der Tod. Hesiod – Mauss – Bataille – Baudrillard – Sophokles. In: Georg Mein und Franziska Schöblier (Hg.): *Tauschprozesse. Kulturwissenschaftliche Verhandlungen des Ökonomischen*. Bielefeld: transcript, S. 67–85.
- George, Sam; Hughes, Bill (Hg.) (2013): *Open Graves, Open Minds. Representations of Vampires and the Undead from the Enlightenment to the Present Day*. Manchester, New York: Manchester University Press.
- Gerlitz, Carolin; Helmond, Anne (2013): The Like Economy. Social Buttons and the Data-Intensive Web. In: *New Media & Society* 15 (8), S. 1348–1365.
- Girtler, Roland (2001): *Methoden der Feldforschung*. Wien, Köln, Weimar: Böhlau.
- Glas, René (2015): Of Heroes and Henchmen & Conventions of Killing Generic Expendables in Digital Games. In: Torill Elvira Mortensen, Jonas Linderöth und Ashley M. L. Brown (Hg.): *The Dark Side of Game Play. Controversial Issues in Playful Environments*. New York: Routledge, S. 33–49.
- Goldhammer, Klaus (2007): Casual Games Markets: Gaming and Gambling. Online verfügbar unter <https://www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/LfM/13trans-goldhammer.pdf>, zuletzt geprüft am 20.10.2017.
- Golumbia, David (2009): Games Without Play. In: *New Literary History* 40 (1), S. 179–204. DOI: 10.1353/nlh.0.0077.

- Google Play Store (2018a): *Cursed Fates: Horseman (Full)*. Online verfügbar unter <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bigfishgames.cfhhgoogfull&hl=de>, zuletzt geprüft am 28.01.2018.
- Google Play Store (2018b): *Funeral Helper - FREE*. Online verfügbar unter <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.jimbl.funeralhelperfrgoog&rdid=com.jimbl.funeralhelperfrgoog>, zuletzt geprüft am 27.01.2018.
- Gordon, Avery F. (2008): *Ghostly Matters. Haunting and the Sociological Imagination*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Görgen, Arno; Inderst, Rudolf (2015): Utopia, Ludonarrative Archaeologies and Cultural Knowledge. In: *Proceedings of DiGRA 2015: Diversity of Play*, S. 1–4. Online verfügbar unter https://www.researchgate.net/publication/276971942_Utopia_Ludonarrative_Archaeology_and_Cultural_Knowledge, zuletzt geprüft am 10.10.2016.
- Greechan, Jonathan (2008): The Market for Casual Games. In: International Game Developers Association (Hg.): *2008-2009 Casual Games White Paper*. o. A.: o. A., S. 8–10. Online verfügbar unter http://c.ymcdn.com/sites/www.igda.org/resource/collection/bcb11e9b-13e6-40d0-b390-952b5e11d35a/IGDA_Casual_Games_White_Paper_2008.pdf, zuletzt geprüft am 28.01.2018.
- Greenberg, Jeff; Solomon, Sheldon; Pyszczynski, Tom (1997): Terror Management Theory of Self-Esteem and Cultural Worldviews: Empirical Assessments and Conceptual Refinements. In: *Advances in Experimental Social Psychology* 79 (29 C), S. 61–139. DOI: 10.1016/S0065-2601(08)60016-7.
- Greven, David (2004): Troubling Our Heads about Ichabod. “The Legend of Sleepy Hollow,” Classic American Literature, and the Sexual Politics of Homosocial Brotherhood. In: *American Quarterly* 56 (1), S. 83–110. DOI: 10.1353/aq.2004.0006.
- Grimhild (2013): Re:Reviews for Newest Forum: Cursed Fates: The Headless Horseman Collector’s Edition. Bewertung vom 06.01.2013. Online verfügbar unter <http://forums.bigfishgames.com/posts/list/20/234508.page>, zuletzt geprüft am 30.12.2017.
- Grimm, Jacob; Grimm Wilhelm (1981 [1816]): *Deutsche Sagen*. München: Winkler Verlag. Online verfügbar unter <http://gutenberg.spiegel.de/buch/deutsche-sagen-9688/311>, zuletzt geprüft am 30.12.2017.
- Groß, Dominik; Glahn, Julia; Tag, Brigitte (Hg.) (2010): *Die Leiche als Memento mori. Interdisziplinäre Perspektiven auf das Verhältnis von Tod und totem Körper*. Frankfurt a. M.: Campus-Verlag.
- Gunning, Tom (2013): To Scan a Ghost: The Ontology of Mediated Vision. In: María del Pilar Blanco und Esther Peeren (Hg.): *The Spectralities Reader. Ghosts and Haunting in Contemporary Cultural Theory*. London: Bloomsbury Academic, S. 207–244.
- Günzel, Stephan (2012): The Mediality of Computer Games. In: Johannes Fromme und Alexander Unger (Hg.): *Computer Games and New Media Cultures*. Dordrecht et al.: Springer Netherlands, S. 31–46.

- Haines, Herbert (1890): The Execution of Major André. In: *The English Historical Review* 5 (17), S. 31–40. Online verfügbar unter www.jstor.org/stable/546554, zuletzt geprüft am 29.12.2017.
- Hall, Stuart (Hg.) (2009): *Representation. Cultural Representations and Signifying Practices*. London: SAGE.
- Han, Byung-Chul (2016): *Die Austreibung des Anderen. Gesellschaft, Wahrnehmung und Kommunikation heute*. o. A.: FISCHER E-Books. (Ebook, Kindle Edition).
- Hand, Victoria; Gresalfi, Melissa (2015): The Joint Accomplishment of Identity. In: *Educational Psychologist* 50 (3), S. 190–203. DOI: 10.1080/00461520.2015.1075401.
- Härig, Dominik (2013): Game Over – der tote Körper im Computerspiel. In: Rudolf Inderst und Peter Just (Hg.): *„Build ‘em up – Shoot ‘em down: Körperlichkeit in Digitalen Spielen*. Glückstadt: Werner Hülsbusch, S. 381–399.
- Hartley, John (2005): *Communication, Cultural and Media Studies. The Key Concepts*. London: Routledge.
- Harvey, John (2007): *Photography and Spirit*. London: Reaktion Books.
- Haug, Kathrin; Küper, Jérémy (2010): Das Potenzial von Kundenbeteiligung im Web-2.0-Online-Shop. Produktbewertungen als Kernfaktor des „Consumer-Generated-Marketing“. In: Gerrit Heinemann und Andreas Haug (Hg.): *Web-Exzellenz im E-Commerce. Innovation und Transformation im Handel*. Wiesbaden: Gabler Verlag / GWV Fachverlage Wiesbaden, S. 115–134.
- Heidegger, Martin (1986): *Sein und Zeit*. Tübingen: Niemeyer.
- Heinemann, Gerrit; Haug, Andreas (Hg.) (2010): *Web-Exzellenz im E-Commerce. Innovation und Transformation im*
- Helmers, Sabine (1989): *Tabu und Faszination. Über die Ambivalenz der Einstellung zu Toten*. Berlin: Reimer.
- Henley, Nadine; Donovan, Robert J. (1999): Threat Appeals in Social Marketing: Death as a ‚Special Case‘. In: *International Journal of Nonprofit and Voluntary Sector Marketing* 4 (4), S. 300–319.
- Herring, Susan C. (2010): Web Content Analysis: Expanding the Paradigm. In Matthew Allen, Jeremy Hunsinger und Lisbeth Klastrup (Hg.): *The International Handbook of Internet Research*. Berlin: Springer, S. 233–249.
- Hertz, Robert (2004): *Death and the Right Hand*. London, New York: Routledge.
- Hirschberg, Walter; Müller, Wolfgang (Hg.) (2005): *Wörterbuch der Völkerkunde*. Berlin: Reimer.
- Hochgeschwender, Michael (2016): *Die Amerikanische Revolution. Geburt einer Nation: 1763–1815*. München: C.H. Beck. (Ebook, Kindle Edition).
- Hoffman, Daniel G. (1953): Irving’s Use of American Folklore in “The Legend of Sleepy Hollow”. In: *PMLA* 68 (3), S. 425–435.

- Hoffman, Erin (2010): Sideways into Truth: Kierkegaard, Philistines, and Why We Love Sex and Violence. In: Karen Schrier und Karen und David Gibson (Hg.): *Ethics and Game Design. Teaching Values Through Play*. Hershey, New York: Information Science Reference, S. 109–124.
- Hoffmann-Krayer, Eduard; Bächtold-Stäubli, Hanns (Hg.) (1932/1933): *Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens. Verband Deutscher Vereine für Volkskunde*. Berlin, Leipzig: Walter de Gruyter & Co. (Band V). Online verfügbar unter <http://dlibra.bibliotekaelblaska.pl/dlibra/docmetadata?id=38479>, zuletzt geprüft am 19.12.2017.
- Honneth, Axel (2016): *Kampf um Anerkennung. Zur moralischen Grammatik sozialer Konflikte*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Hopkins, Julian (2016): The Concept of Affordances in Digital Media. In: Heidrun Friese, Gala Rebane, Marcus Nolden und Miriam Schreiter (Hg.): *Handbuch Soziale Praktiken und Digitale Alltagswelten*. Living Reference Work, continuously updated edition. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 1–8.
- Howarth, Glennys; Leaman, Oliver (Hg.) (2002): *Encyclopedia of Death and Dying*. London: Routledge.
- Howdyholly (2013): Anachronisms Abound! Since When Was There Photographs or Vinyl Records in 1790? Bewertung vom 07.01.2013. Online verfügbar unter <http://www.bigfishgames.com/games/8017/cursed-fates-headless-horseman-ce/?pc>, zuletzt geprüft am 14.10.2017.
- Huizinga, Johan (1956): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Hamburg: Rowohlt.
- Huizinga, Johan (1980): *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture*. London, Boston, MA: Routledge and Kegan Paul.
- Hunt, Leon; Williamson, Milly; Lockyer, Sharon (Hg.) (2014): *Screening the Undead. Vampires and Zombies in Film and Television*. London; New York: I.B. Tauris.
- Huyssen, Andreas; Scherpe, Klaus R. (Hg.) (1986): *Postmoderne. Zeichen eines kulturellen Wandels*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- IdahoForever (2013): Task Oriented Hidden Object Game (HOG). Bewertung vom 06.02.2013. Online verfügbar unter <http://www.bigfishgames.com/games/8046/cursed-fates-the-headless-horseman/?pc>, zuletzt geprüft am 30.10.2017.
- Ihwe, Jens (Hg.) (1972): *Literaturwissenschaft und Linguistik. Ergebnisse und Perspektiven*. 3. Bd. Frankfurt a. M.: Athenäum-Verlag.
- Imberis (2013): Re:Reviews for Newest Forum: Cursed Fates: The Headless Horseman Collector's Edition. Bewertung vom 06.01.2013. Online verfügbar unter <http://forums.bigfishgames.com/posts/list/234508.page>, zuletzt geprüft am 14.10.2017.
- indigobuni (2013): Re:Reviews for Newest Forum: Cursed Fates: The Headless Horseman Collector's Edition. Bewertung vom 06.01.2013. Online verfügbar unter <http://forums.bigfishgames.com/posts/list/20/234508.page>, zuletzt geprüft am 14.10.2017.

- International Game Developers Association (Hg.) (2008): *2008-2009 Casual Games White Paper*. o. A.: o. A. Online verfügbar unter http://c.ymcdn.com/sites/www.igda.org/resource/collection/bcb11e9b-13e6-40d0-b390-952b5e11d35a/IGDA_Casual_Games_White_Paper_2008.pdf, zuletzt geprüft am 28.01.2018.
- Irving, Washington (1863): *The Legend of Sleepy Hollow*. New York: C.S. Van Winkle. (Ebook). Online verfügbar unter http://www.ibiblio.org/ebooks/Irving/Sleepy/Irving_Sleepy.pdf, zuletzt geprüft am 30.12.2017.
- Jameson, Fredric (1986): Postmoderne - zur Logik der Kultur im Spätkapitalismus. In: Andreas Huyssen und Klaus R. Scherpe (Hg.): *Postmoderne. Zeichen eines kulturellen Wandels*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, S. 45–102.
- Jenkins, Henry (2006): *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York: New York Univ. Press.
- jessmom01 (2013): The Horseman's Head on a Silver Gaming Platter. Bewertung vom 06.01.2013. Online verfügbar unter <http://www.bigfishgames.com/games/8017/cursed-fates-headless-horseman-ce/?pc>, zuletzt geprüft am 14.10.2017.
- Jiow, Hee Jhee; Athwa, Rayvinder; Chew, Ling Ling; Elias, Muhammad Helmi; Lim, Nina; Woo, Kenneth et al. (2017): Revisiting Video Game Ratings. Shift from Content-Centric to Parent-Centric Approach. In: *SHS Web of Conferences* 33, o.S. DOI: 10.1051/shsconf/20173300065.
- Johnson, Neilie (2013): Cursed Fates: The Headless Horseman Review. Online verfügbar unter <http://www.gamezebo.com/2013/01/09/cursed-fates-headless-horseman-review/>, zuletzt geprüft am 30.10.2017.
- Juul, Jesper (2010): *A Casual Revolution. Reinventing Video Games and their Players*. Cambridge, MA et al.: MIT Press.
- Kadoffe (2013): Augenweide. Bewertung vom 01.04.2013. Online verfügbar unter <http://www.bigfishgames.de/spiele/8046/cursed-fates-der-kopflose-reiter/?pc>, zuletzt geprüft am 31.10.2017.
- Kahl, Antje (2010): Der tote Körper als Transzendenzvermittler: Spiritualisierungstendenzen im gegenwärtigen Bestattungswesen. In: Dominik Groß, Julia Glahn und Brigitte Tag (Hg.): *Die Leiche als Memento mori. Interdisziplinäre Perspektiven auf das Verhältnis von Tod und totem Körper*. Frankfurt a. M.: Campus-Verlag, S. 203–238.
- Kamp, Michiel; Summers, Tim; Sweeney, Mark (Hg.) (2016): *Ludomusicology. Approaches to Video Game Music*. Sheffield, UK, Bristol, CT: Equinox Publishing Ltd.
- Kasrobn (2013): The Good, Bad and Ugly. Bewertung vom 22.03.2013. Online verfügbar unter <https://www.bigfishgames.com/games/8046/cursed-fates-the-headless-horseman/?pc>, zuletzt geprüft am 30.12.2017.
- kathy martin (2014): Five Stars. Bewertung vom 12.09.2014. Online verfügbar unter https://www.amazon.com/gp/customer-reviews/R6LHI3BAM7ON6/ref=cm_cr_getr_d_rvw_ttl?ie=UTF8&ASIN=B00MQ9I802, zuletzt geprüft am 31.10.2017.

- Kennedy, Helen (2016): *Post, Mine, Repeat. Social Media Data Mining Becomes Ordinary*. London: Palgrave Macmillan UK. Online verfügbar unter <http://gbv.ebib.com/patron/FullRecord.aspx?p=4720259>.
- Keogh, Brendan (2013): When Game over Means Game Over: Using Permanent Death to Craft Living Stories in Minecraft. In: *Proceedings of The 9th Australasian Conference on Interactive Entertainment: Matters of Life and Death*. Melbourne, Australia, 30.09.-01.10.2013. New York: Association for Computing Machinery (Hg.), Article No.: 20, o. S. Online verfügbar unter <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2513572&CFID=715416849&CFTOKEN=77307975>, zuletzt geprüft am 22.09.2015.
- Kevorkian, Martin (2003): ‘You Must Never Move the Body!’: Burying Irving’s Text in “Sleepy Hollow”. In: *Literature/Film Quarterly* 31 (1), S. 27–32.
- Kirkpatrick, Graeme; Mazierska, Ewa; Kristensen, Lars (2016): Marxism and the Computer Game. In: *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 8 (2), S. 117–130. DOI: 10.1386/jgvw.8.2.117_1.
- Klastrup, Lisbeth (2007): Why Death Matters: Understanding Gameworld Experience. In: *Journal of Virtual Reality and Broadcasting*, 4 (3); o. S.
- Klastrup, Lisbeth (2008): What Makes World of Warcraft a World? A Note on Death and Dying. In: Hilde Corneliussen und Lill Walker Rettberg (Hg.): *Digital Culture, Play and Identity. A World of Warcraft Reader*. Cambridge, MA, London: MIT Press, S. 143–166.
- Klie, Thomas; Kumlehn, Martina; Kunz, Ralf; Schlag, Thomas (Hg.) (2015): *Praktische Theologie der Bestattung*. Berlin: de Gruyter.
- Klimmt, Christoph (2009): Was ist die Funktion von Tod und Sterben in medialer Unterhaltung? In: *Publizistik* 54 (3), S. 415–430. DOI: 10.1007/s11616-009-0054-9.
- Klimmt, Christoph (2015): Du bist tot, nur noch zwei Leben übrig! Sterben im Computerspiel. In: Thomas Klie, Martina Kumlehn, Ralf Kunz und Thomas Schlag (Hg.): *Praktische Theologie der Bestattung*. Berlin: de Gruyter, S. 575–592.
- Kline, Stephen; de Peuter, Greig; Dyer-Witthof, Nick (2014): *Digital Play. The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*. Nachdr. Montréal: McGill-Queen’s University Press.
- Kowert, Rachel (2014): Video Games and Social Competence. Hoboken: Taylor & Francis. Online verfügbar unter <http://gbv.ebib.com/patron/FullRecord.aspx?p=1873842>.
- Kowert, Rachel V.; Oldmeadow, Julian A. (2014): Party Animal or Dinner for One: Are Online Gamers Socially Inept? In: Thorsten Quandt und Sonja Kröger (Hg.): *Multitplayer. The Social Aspects of Digital Gaming*. London: Routledge, S. 99–110.
- Kowert, Rachel; Vogelgesang, Jens; Festl, Ruth; Quandt, Thorsten (2015): Psychosocial Causes and Consequences of Online Video Game Play. In: *Computers in Human Behavior* 45, S. 51–58. DOI: 10.1016/j.chb.2014.11.074.

- Krahé, Barbara (2013): Violent Video Games and Aggression. In: Karen E. Dill (Hg.): *The Oxford Handbook of Media Psychology*. New York: Oxford University Press, S. 352-372.
- Králová, Jana (2015): What is Social Death? In: *Contemporary Social Science* 10 (3), S. 235–248.
- Kreckel, Reinhard (Hg.) (1983): *Soziale Ungleichheiten*. Göttingen: Schwartz.
- Kress, Gunther R. (2010): *Multimodality. A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. London: Routledge.
- krinneyd (2013): Cursed Fates: The Headless Horseman CE. Bewertung vom 09.01.2013. Online verfügbar unter <https://www.bigfishgames.com/games/8017/cursed-fates-headless-horseman-ce/?pc>, zuletzt geprüft am 30.12.2017.
- Kristeva, Julia (1972): Bachtin, das Wort, der Dialog und der Roman. In: Jens Ihwe (Hg.): *Literaturwissenschaft und Linguistik. Ergebnisse und Perspektiven*. 3. Bd. Frankfurt a. M.: Athenäum-Verlag, S. 345–375.
- Kristeva, Julia (1982): *Powers of Horror. An Essay on Abjection*. New York: Columbia Univ. Press.
- Kücklich, Julian (2005): Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry. In: *The Fibreculture Journal* 5. Online verfügbar unter <http://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precarious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/>, zuletzt geprüft am 08.08.2017.
- Kühl, Stefan; Strodtholz, Petra; Taffertshofer, Andreas (Hg.): *Handbuch Methoden der Organisationsforschung*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 326–347.
- Kuittinen, Jussi; Kultima, Annakaisa; Niemelä, Johannes; Paavilainen, Janne (2007): Casual Games Discussion. In: Bill Kapralos, Mike Katchabaw und Jay Rajnovich (Hg.): *Proceedings of the 2007 Conference on Future Play - Future Play '07. The 2007 Conference*. Toronto, Canada, 14.11.07–17.11.07. New York: ACM Press, S. 105–112.
- Kultima, Annakaisa (2009): Casual Game Design Values. In: Artur Lugmayr, Heljä Franssila, Olli Sotamaa, Pertti Näränen und Jukka Vanhala (Hg.): *Proceedings of the 13th International MindTrek Conference: Everyday Life in the Ubiquitous Era on - MindTrek '09*. Tampere, Finland, 30.09.09–02.10.09. New York: ACM Press, S. 58–65.
- Kümmerling-Meibauer, Bettina (Hg.) (2011): *Emergent Literacy. Children's Books from 0 to 3*. Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins Pub. Co.
- Kuper, Adam; Kuper, Jessica (Hg.) (2003): *The Social Science Encyclopedia*. London, New York: Routledge.
- LadyXXXHolic (2013): Are you kidding? Bewertung vom 07.01.2013. Online verfügbar unter <https://www.bigfishgames.com/games/8017/cursed-fates-headless-horseman-ce/?pc>, zuletzt geprüft am 30.12.2017.

- Lamont, Michèle (2012): Toward a Comparative Sociology of Valuation and Evaluation. In: *Annual Review of Sociology* 38 (1), S. 201–221. DOI: 10.1146/annurev-soc-070308-120022.
- Lange, Andreas (2002): Extra Life. Über das Sterben in Computerspielen. In: Reiner Sörries und Wolfgang Neumann (Hg.): *Game_over. Spiele, Tod und Jenseits*. [Eine Ausstellung des Museums für Sepulkralkultur, Kassel, 18. Mai–29. September 2002]. Kassel: Arbeitsgemeinschaft Friedhof und Denkmal, S. 93–104.
- Laqueur, Thomas W. (2015): *The Work of the Dead. A Cultural History of Mortal Remains*. Princeton, NJ: Princeton Univ. Press.
- Lee, Sook Jung (2009): Online Communication and Adolescent Social Ties: Who benefits more from Internet use? In: *Journal of Computer-Mediated Communication* 14, S. 509–531. DOI: 10.1111/j.1083-6101.2009.01451.x.
- Lindig, Erika (1996): Tod und Tote in der europäischen Volksüberlieferung. In: Christoph Daxelmüller (Hg.): *Tod und Gesellschaft – Tod im Wandel*. Begleitband zur Ausstellung im Diözesanmuseum Obermünster Regensburg, 8. November 1996 bis 22. Dezember 1996. Regensburg: Schnell und Steiner, S. 69–74.
- Loerwald, Dirk; Wiesweg, Maik; Zoerner, Andreas (Hg.) (2008): *Ökonomik und Gesellschaft*. Festschrift für Gerd-Jan Krol. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften/GWV Fachverlage Wiesbaden.
- Lugmayr, Artur; Franssila, Heljä; Sotamaa, Olli; Näränen, Pertti; Vanhala, Jukka (Hg.) (2009): *Proceedings of the 13th International MindTrek Conference: Everyday Life in the Ubiquitous Era*–. Tampere, 30.09.09–02.10.09. New York: ACM Press.
- Lum, Andrew (2008a): The Audience and Market for Downloadable Games. In: International Game Developers Association (Hg.): *2008-2009 Casual Games White Paper*. o. A.: o. A., S. 83–86. Online verfügbar unter http://c.ymcdn.com/sites/www.igda.org/resource/collection/bcb11e9b-13e6-40d0-b390-952b5e11d35a/IGDA_Casual_Games_White_Paper_2008.pdf, zuletzt geprüft am 28.01.2018.
- Lum, Andrew (2008b): What Is a Try and Buy Downloadable Game? In: International Game Developers Association (Hg.): *2008-2009 Casual Games White Paper*. o. A.: o. A., S. 77–79. Online verfügbar unter http://c.ymcdn.com/sites/www.igda.org/resource/collection/bcb11e9b-13e6-40d0-b390-952b5e11d35a/IGDA_Casual_Games_White_Paper_2008.pdf, zuletzt geprüft am 28.01.2018.
- LURE (2009): Big Fish Games Beta Program. Online verfügbar unter <http://www.bigseafans.com/2009/07/21/big-fish-games-beta-program/>, zuletzt geprüft am 15.10.2017.
- lvil1e1 (2014): Great new game! Bewertung vom 04.09.2014. Online verfügbar unter https://www.amazon.com/gp/customer-reviews/R35ZEBU7V3LZR6/ref=cm_cr_getr_d_rvw_ttl?ie=UTF8&ASIN=B00MQ9I802, zuletzt geprüft am 25.11.2017.

- Macho, Thomas (1987): *Todesmetaphern. Zur Logik der Grenzerfahrung*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Macho, Thomas; Marek, Kristin (Hg.) (2007): *Die neue Sichtbarkeit des Todes*. München: Fink.
- majageorg (2013): Nur nicht den Kopf verlieren ... :). Bewertung vom 31.03.2013. Online verfügbar unter <http://www.bigfishgames.de/spiele/8046/cursed-fates-der-kopflose-reiter/?pc>, zuletzt geprüft am 31.10.2017.
- majageorg (2016a): Zur Info ... Foreneintrag vom 18.02.2016. Online verfügbar unter <http://www.majageorg-forum.de/t18f2-Zur-Info.html>, zuletzt geprüft am 19.10.2017.
- majageorg (2016b): majageorgs Spiele-Bewertungen Gästebuch. Eintrag Nr. 50 vom 22.08.2016. Online verfügbar unter <https://www.majageorg.de/g%C3%A4stebuch/>, zuletzt geprüft am 14.10.2017.
- majageorg (o. J.): majageorgs Spiele-Bewertungen. Hallo und Willkommen, liebe Wimmel-Freunde! Online verfügbar unter <https://www.majageorg.de/>, zuletzt geprüft am 14.10.2017.
- Marks, Elle (2012): Sleepy Hollow: The Headless Horseman Gameplay & Free Download. Online verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=ruOm46IRwUg>, zuletzt geprüft am 18.12.2017.
- Marx, Karl (2009): *Das Kapital*. Köln: Anaconda Verlag. (Ebook, Kindle Edition).
- Matthes, Joachim (Hg.) (1992): *Zwischen den Kulturen? Die Sozialwissenschaften vor dem Problem des Kulturvergleichs*. Göttingen: Schwartz.
- Matthews, Dana (2016): *Woman's Smartphone Sleep App Records Terrifying "Ghost Voice" Responding to Her Sleep Talking*. Online verfügbar unter <http://weekinweird.com/2016/06/16/audio-woman-records-terrifying-ghost-voice-responding-to-her-sleep-talking-with-popular-sleep-app/>, zuletzt geprüft am 14.10.2017.
- Mauss, Marcel (1968): *Die Gabe. Form und Funktion des Austausches in archaischen Gesellschaften*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Mauss, Marcel (2002): *The Gift. The Form and Reason for Exchange in Archaic Societies*. London, New York: Routledge.
- Mäyrä, Frans (2010): *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*. Repr. Los Angeles: SAGE.
- Mazzeo, Stephen; Schall, Daniel Louis (2014): Infinite Gestation: Death and Progress in Video Games. In: Christopher M. Moreman und Dave Lewis (Hg.): *Digital Death: Mortality and Beyond in the Online Age*. Santa Barbara, CA et al.: Praeger, 197–214.
- Mbembe, Achille (2003): Necropolitics. In: *Public Culture* 15 (1), S. 11–40. DOI: 10.1215/08992363-15-1-11.
- McLuhan, Marshall (1994): *Understanding Media. The Extensions of Man*. Cambridge, MA: MIT Press.

- Megowan, Andy (2008a): Global Design Principles. In: International Game Developers Association (Hg.): *2008-2009 Casual Games White Paper*. o. A.: o. A., S. 16–25. Online verfügbar unter http://c.ymcdn.com/sites/www.igda.org/resource/collection/bcb11e9b-13e6-40d0-b390-952b5e11d35a/IGDA_Casual_Games_White_Paper_2008.pdf, zuletzt geprüft am 28.01.2018.
- Megowan, Andy (2008b): Life Cycle of a Casual Game. In: International Game Developers Association (Hg.): *2008-2009 Casual Games White Paper*. o. A.: o. A., S. 56–60. Online verfügbar unter http://c.ymcdn.com/sites/www.igda.org/resource/collection/bcb11e9b-13e6-40d0-b390-952b5e11d35a/IGDA_Casual_Games_White_Paper_2008.pdf, zuletzt geprüft am 28.01.2018.
- Mein, Georg; Schöblier, Franziska (Hg.) (2005): *Tauschprozesse. Kulturwissenschaftliche Verhandlungen des Ökonomischen*. Bielefeld: transcript.
- Melnick, Lloyd (2013): How much on average does a hidden object game (like the ones put out by Big Fish Games) cost to design and code? [Antwort 1]. Online verfügbar unter <https://www.quora.com/How-much-on-average-does-a-hidden-object-game-like-the-ones-put-out-by-Big-Fish-Games-cost-to-design-and-code>, zuletzt aktualisiert am 22.04.2013, zuletzt geprüft am 25.11.2017.
- Menegaldo, Gilles (2005): Le système des couleurs dans *Sleepy Hollow* de Tim Burton. Hommage et signature d’auteur. In: *Revue Française d’Études Américaines* 105 (3), S. 53. DOI: 10.3917/rfea.105.64.
- Metcalf, Peter; Huntington, Richard (1979): *Celebrations of Death. The Anthropology of Mortuary Ritual*. Cambridge: Cambridge Univ. Press.
- Miller, Kiri (2008): The Accidental Carjack: Ethnography, Gameworld Tourism, and Grand Theft Auto. In: *Game Studies* 8 (1). Online verfügbar unter <http://www.gamestudies.org/0801/articles/miller>, zuletzt geprüft am 29.01.2018.
- Mills, Greg (2008): The Casual Game Audience. In: International Game Developers Association (Hg.): *2008-2009 Casual Games White Paper*. o. A.: o. A., S. 14–16. Online verfügbar unter http://c.ymcdn.com/sites/www.igda.org/resource/collection/bcb11e9b-13e6-40d0-b390-952b5e11d35a/IGDA_Casual_Games_White_Paper_2008.pdf, zuletzt geprüft am 28.01.2018.
- miranda90 (2013): Interesting game! Bewertung vom 07.02.2013. Online verfügbar unter <https://www.bigfishgames.com/games/8046/cursed-fates-the-headless-horseman/?pc>, zuletzt geprüft am 25.11.2017.
- Misek-Schneider, Karla; Mink, Gregor; Fritz, Jürgen (2012): Der Tod im Cyberspace. Über den Umgang mit Tod, Sterben und Trauer in virtuellen Welten. In: Michael Anderheiden und Wolfgang Uwe Eckart (Hg.): *Handbuch Sterben und Menschenwürde*, Band 3. Berlin et al.: de Gruyter, S. 1779–1794.
- Missomelius, Petra (Hg.) (2008): *ENDE – Mediale Inszenierungen von Tod und Sterben. Augen-Blick: Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft*. Marburg: Schüren.
- Mitchell, William John Thomas (2008): *Das Leben der Bilder. Eine Theorie der visuellen Kultur*. München: C.H. Beck.

- Mitchell, William John Thomas (2011): *Das Klonen und der Terror. Der Krieg der Bilder seit 9/11*. Berlin: Suhrkamp.
- Mole, Christopher; Smithies, Declan; Wu, Wayne (Hg.) (2011): *Attention. Philosophical and Psychological Essays*. New York: Oxford University Press. Online verfügbar unter <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=414083>.
- Moreman, Christopher; Lewis, A. David (Hg.) (2014): *Digital Death. Mortality and Beyond in the Online Age*. Santa Barbara, CA: Praeger.
- Mortensen, Torill Elvira; Linderöth, Jonas; Brown, Ashley M. L. (Hg.) (2015): *The Dark Side of Game Play. Controversial Issues in Playful Environments*. New York: Routledge.
- mostly_nameless (2013): Re:Reviews for Newest Forum: Cursed Fates: The Headless Horseman Collector's Edition. Bewertung vom 12.01.2013. Online verfügbar unter <http://forums.bigfishgames.com/posts/list/40/234508.page>, zuletzt geprüft am 25.11.2017.
- Mrs_Kim (2013): If you love the movie, you'll love this, too. Bewertung vom 24.02.2013. Online verfügbar unter <http://www.bigfishgames.com/games/8017/cursed-fates-headless-horseman-ce/?pc>, zuletzt geprüft am 31.10.2017.
- Müller, Klaus E. (1987): *Das magische Universum der Identität. Elementarformen sozialen Verhaltens. Ein ethnologischer Grundriß*. Frankfurt a. M., New York: Campus-Verl.
- Murphy, Conor (2010): Your Mystery Case Files Questions Answered! Online verfügbar unter <https://www.bigfishgames.com/blog/your-mystery-case-files-questions-answered/>, zuletzt aktualisiert am 20.01.2010, zuletzt geprüft am 23.11.2017.
- Murphy, Conor (2011): Game Club: An Overview for New Visitors. Online verfügbar unter <http://www.bigfishgames.com/blog/game-club-an-overview-for-new-visitors/>, zuletzt geprüft am 14.10.2017.
- Murphy, Conor (2013): Behind the Curtain: How to Make a Scary Game. Online verfügbar unter <http://www.bigfishgames.com/blog/how-to-make-a-scary-game>, zuletzt aktualisiert am 18.04.2013, zuletzt geprüft am 23.11.2017.
- Murphy, Conor (2014): Behind the Curtain - The Making of Dark Dimensions: Sombre Song. Online verfügbar unter <http://www.bigfishgames.com/blog/behind-the-curtain-the-making-of-dark-dimensions-sombre-song/>, zuletzt aktualisiert am 11.03.2014, zuletzt geprüft am 24.11.2017.
- Musäus, Johann Karl August (o. J.): *Volksmärchen der Deutschen*. o. A.: o. A. (Ebook, Kindle Edition).
- Naegele, Gerhard; Olbermann, Elke; Kuhlmann, Andrea (Hg.) (2016): *Teilhabe im Alter gestalten. Aktuelle Themen der Sozialen Gerontologie*. Wiesbaden: Springer VS.
- Nardi, Bonnie A. (2010): *My Life as a Night Elf Priest. An Anthropological Account of World of Warcraft*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Nassehi, Armin (2003): *Geschlossenheit und Offenheit*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

- NAVEMAN3: Great Game. But why the horseshoes? Bewertung vom 07.01.2013. Online verfügbar unter <http://www.bigfishgames.com/games/8017/cursed-fates-headless-horseman-ce/?pc>, zuletzt geprüft am 30.10.2017.
- Neitzel, Britta (2008): Zurück zum Anfang. Zum Tod in Computerspielen. In: Petra Missomelius (Hg.): *ENDE – Mediale Inszenierungen von Tod und Sterben. Augen-Blick: Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft*. Marburg: Schüren, S. 82–90.
- Newzoo (2016): *Free 2016 Global Games Market Report. An Overview of Trends & Insights*. Online verfügbar unter https://cdn2.hubspot.net/hubfs/700740/Reports/Newzoo_Free_2016_Global_Games_Market_Report.pdf, zuletzt geprüft am 05.01.2018.
- Nieborg, David B.; Hermes, Joke (2008): What Is Game Studies Anyway? In: *European Journal of Cultural Studies* 11 (2), S. 131–147. DOI: 10.1177/1367549407088328.
- O’Neil, Cathy (2017): *Weapons of Math Destruction. How Big Data Increases Inequality and Threatens Democracy*. London: PENGUIN BOOKS.
- Oriard, Michael (1991): *Sporting with the Gods. The Rhetoric of Play and Game in American Culture*. Cambridge: Cambridge Univ. Press.
- Papacharissi, Zizi (2010): *A Private Sphere. Democracy in a Digital Age*. Cambridge: Polity.
- Parry, Sara; Jones, Rosalind; Stern, Philip; Robinson, Matthew (2013): ‘Shockvertising’. An Exploratory Investigation into Attitudinal Variations and Emotional Reactions to Shock Advertising. In: *Journal of Consumer Behaviour* 12 (2), S. 112–121.
- Pashler, Harold E. (1998): *The Psychology of Attention*. Cambridge, MA: MIT Press. Online verfügbar unter <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=1341>.
- Pielak, Chase; Cohen, Alexander H. (2017): *Living with Zombies. Society in Apocalypse in Film, Literature and Other Media*. Jefferson, NC: McFarland & Co Inc.
- Pink, Sarah (2007): *Doing Visual Ethnography. Images, Media and Representation in Research*. 2. ed. London: SAGE.
- Pochmann, Henry A. (1930): Irving’s German Sources in the Sketch Book. In: *Studies in Philology* 27 (3), S. 477–507.
- Poley, Meredith E. M.; Luo, Shanhong (2012): Social Compensation or Rich-Get-Richer? The Role of Social Competence in College Students’ Use of the Internet to Find a Partner. In: *Computers in Human Behavior* 28 (2), S. 414–419.
- puppydogtails (2013): Play It If You Love Sleepy Hollow Stories! Bewertung vom 10.02.2013. Online verfügbar unter <http://www.bigfishgames.com/games/8046/cursed-fates-the-headless-horseman/?pc>, zuletzt geprüft am 31.10.2017.
- Quandt, Thorsten; Kröger, Sonja (Hg.) (2014): *Multiplayer. The Social Aspects of Digital Gaming*. London: Routledge.

- Rajewsky, Irina O. (2002): *Intermedialität*. Tübingen: Francke.
- Rauch, Eron (2016a): Bridging Worlds: Workified Games I. Online verfügbar unter <http://videogametourism.at/content/bridging-worlds-workified-games-i>, zuletzt aktualisiert am 13.04.2016.
- Rauch, Eron (2016b): Bridging Worlds: Workified Games II. Online verfügbar unter <http://videogametourism.at/content/bridging-worlds-workified-games-ii>, zuletzt aktualisiert am 14.04.2016.
- Rauch, Eron (2016c): Bridging Worlds: Workified Games III. Online verfügbar unter <http://videogametourism.at/content/bridging-worlds-workified-games-iii>, zuletzt aktualisiert am 18.04.2016.
- Rauch, Eron (2016d): Bridging Worlds: Workified Games IV. Online verfügbar unter <http://videogametourism.at/content/bridging-worlds-workified-games-iv>, zuletzt aktualisiert am 19.04.2016.
- Reaper (2014): Sleepy Hollow. Bewertung vom 05.12.2014. Online verfügbar unter <https://www.amazon.com/Cursed-Fates-Headless-Horseman-Collectors/dp/B00MQ9I802>, zuletzt geprüft am 31.10.2017.
- Reid, Mayne (2011 [1866]): *The Headless Horseman. A Strange Tale of Texas*. o. A.: o. A. (Ebook). Online verfügbar unter <http://www.gutenberg.org/files/35587/35587-h/35587-h.htm>, zuletzt geprüft am 18.01.2018.
- Rémi, Cornelia (2011): Reading as Playing. The Cognitive Challenge of the Wimmelbook. In: Bettina Kümmerling-Meibauer (Hg.): *Emergent Literacy. Children's Books from 0 to 3*. Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins Pub. Co, S. 114–139.
- Reuters (2012): UPDATE 3-Facebook to Buy Instagram for \$1 Billion. Online verfügbar unter <https://www.reuters.com/article/facebook/update-3-facebook-to-buy-instagram-for-1-billion-idUSL2E8F9A4A20120409>, zuletzt geprüft am 05.01.2018.
- Reuters (2017): Australia's Aristocrat Leisure Nets Gaming Company Big Fish for \$990 Million. Online verfügbar unter <https://www.reuters.com/article/us-churchill-downs-m-a-aristocrat-leis/australias-aristocrat-leisure-nets-gaming-company-big-fish-for-990-million-idUSKBN1DT3ER>, zuletzt geprüft am 05.01.2018.
- Rey, P. J. (2014): Gamification and Post-Fordist Capitalism. In: Steffen P. Walz und Sebastian Deterding (Hg.): *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications*. Cambridge: MIT Press, S. 277–296.
- Richard, Birgit (1995): *Todesbilder. Kunst, Subkultur, Medien*. München: Fink.
- Richard, Birgit (2007): Incarnation der Untoten. Virtueller Tod und Leichen in den digitalen Medien. In: Thomas Macho und Kristin Marek (Hg.), *Die neue Sichtbarkeit des Todes*. München: Wilhelm Fink, 579–595.
- Richardson, Judith (2005): *Possessions. The History and Uses of Haunting in the Hudson Valley*. Cambridge, MA, London: Harvard University Press.

- Ritzer, George; Jurgenson, Nathan (2010): Production, Consumption, Prosumption: The Nature of Capitalism in the Age of the Digital 'Prosumer'. In: *Journal of Consumer Culture* 10 (1), S. 13–36.
- Ronnberg, Ami; Martín, Kathleen (Hg.) (2011): *Das Buch der Symbole. Betrachtungen zu archetypischen Bildern*. Köln: Taschen.
- Rose, Gillian (2007): *Visual Methodologies. An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*. London: SAGE.
- Rousse, Thomas (2011): On Permadeath. SSRN 2001550. DOI: 10.2139/ssrn.2001550.
- Rus, Andrej (2008): 'Gift vs. Comodity' Debate Revisited. In: *Anthropological Notebooks* 14 (1), S. 81–102.
- s_sgs (2013): Outstanding start with some let down at end & bonus play. Bewertung vom 10.01.2013. Online verfügbar unter <http://www.bigfishgames.com/games/8017/cursed-fates-headless-horseman-ce/?pc>, zuletzt geprüft am 02.11.2017.
- Said, Edward W. (1978): *Orientalism*. New York: Pantheon Books.
- Salen, Katie; Zimmerman, Eric (2004): *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Schedel, Hartmann (1493): *Schedel'sche Weltchronik*. Nürnberg. Online verfügbar unter https://commons.wikimedia.org/wiki/Schedelsche_Weltchronik?uselang=de, zuletzt geprüft am 14.12.2017.
- Scheiding, Oliver; Seidl, Martin (2011): Early American Short Story Narratives: The Art of Story-Telling Prior to Washington Irving. In: Michael Basseler und Ansgar Nünning (Hg.): *A History of the American Short Story. Genres – Developments – Model Interpretations*. Trier: WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier, S. 67–80.
- Schmidt, Bettina (2005): Fetisch. In: Walter Hirschberg und Wolfgang Müller (Hg.): *Wörterbuch der Völkerkunde*. Berlin: Reimer, S. 125.
- Schrier, Karen; Gibson, David (Hg.) (2010): *Ethics and Game Design. Teaching Values Through Play*. Hershey, New York: Information Science Reference.
- Schultz, Patricia (2003): *1,000 Places to See Before You Die*. New York: Workman Publishing.
- Schumacher, Bernhard N. (2008): Der tote menschliche Körper. In: *Deutsche Zeitschrift für Philosophie* 56 (1), S. 55–72.
- Scofield, Martin (2006): *The Cambridge Introduction to the American Short Story*. Cambridge, MA et al.: Cambridge Univ. Press.
- Sconce, Jeffrey (2013): Introduction to Haunted Media. In: María del Pilar Blanco und Esther Peeren (Hg.): *The Spectralities Reader. Ghosts and Haunting in Contemporary Cultural Theory*. London: Bloomsbury Academic, S. 245–255.
- Serres, Michel (1982): *The Parasite*. Baltimore, London: The Johns Hopkins University Press.

- Shaw, Adrienne (2012): Do You Identify as a Gamer? Gender, Race, Sexuality, and Gamer Identity. In: *New Media & Society* 14 (1), S. 28–44. DOI: 10.1177/1461444811410394.
- Sheerija (2013): Review of Completed Game. Bewertung vom 06.01.2013. Online verfügbar unter <http://www.bigfishgames.com/games/8017/cursed-fates-headless-horseman-ce/?pc>, zuletzt geprüft am 14.10.2017.
- Simmel, Georg (1900): *Philosophie des Geldes*. Leipzig: Duncker & Humblot. Online verfügbar unter Deutsches Textarchiv http://www.deutschestextarchiv.de/simmel_geld_1900, zuletzt geprüft am 26.11.2017.
- Simmel, Georg (1992): *Soziologie. Untersuchungen über die Formen der Vergesellschaftung*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp (Gesamtausgabe, Band 11).
- Smith, Richard G. (Hg.) (2010): *The Baudrillard Dictionary*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Solorzano, Skip (2016): My Smartphone Is Haunted. Online verfügbar unter <https://www.linkedin.com/pulse/my-smartphone-haunted-al-skip-solorzano/>, zuletzt geprüft am 14.10.2017.
- Sörries, Reiner; Neumann, Wolfgang (Hg.) (2002): *Game_over. Spiele, Tod und Jenseits*. [Eine Ausstellung des Museums für Sepulkralkultur, Kassel, 18. Mai bis 29. September 2002]. Kassel: Arbeitsgemeinschaft Friedhof und Denkmal.
- Sotamaa, Olli (2014): Artifact. In: Mark J. P. Wolf und Bernard Perron (Hg.): *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York, London: Routledge Taylor & Francis Group, S. 3–9.
- Spivak, Gayatri Chakravorty (1985): The Rani of Sirmur. An Essay in Reading the Archives. In: *History and Theory* 24 (3), S. 247–272. DOI: 10.2307/2505169.
- Squire, Kurt (2006): From Content to Context: Videogames as Designed Experiences. In: *Educational Researcher* 35 (8), S. 19–29. DOI: 10.3102/0013189X035008019.
- Statista (2017a): Most Popular Facebook Games as of October 2017, Based on Number of Daily Active Users. Online verfügbar unter <https://www.statista.com/statistics/267003/most-popular-social-games-on-facebook-based-on-daily-active-users/>, zuletzt geprüft am 05.01.2018.
- Statista (2017b): Average Daily Time Spent Playing Mobile Games Worldwide in 4th Quarters 2015 and 2016. Online verfügbar unter <https://www.statista.com/statistics/667679/time-spent-mobile-games-world/>, zuletzt geprüft am 06.01.2015.
- Stoll, Alexander (2009): „Killerspiele“ oder E-Sport? *Funktionalität von Gewalt und die Rolle des Körpers in Multiplayer-Ego-Shootern*. Boizenburg: vwh Hülsbusch.
- Styles, Elizabeth A. (2008): *The Psychology of Attention*. Hove: Psychology Press.
- Sutton-Smith, Brian (1997): *The Ambiguity of Play*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Tavinor, Grant (2009): *The Art of Videogames*. Malden: Wiley-Blackwell.

- Taylor, T. L. (2009): *Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Terranova, Tiziana (2000): Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy. In: *Social Text* 63 (18 (2)), S. 33–58.
- timtim135 (2013): Don't lose your head! Bewertung vom 07.01.2013. Online verfügbar unter <http://www.bigfishgames.com/games/8017/cursed-fates-head-less-horseman-ce/?pc>, zuletzt geprüft am 31.10.2017.
- Tomusch, Steve (2010): Schloss Wilhelmsthal: Wie die Legende vom kopflosen Reiter entstand. In: Mike Burkhardt (Hg.): *Ferne Zeiten, nahe Ziele. Geschichte in und um Kassel erleben*. Kassel: Kassel Univ. Press (Ebook), S. 39–42.
- Trattner, Kathrin (2016): Religion, Games, and Othering: An Intersectional Approach. In: *Gamevironments* 4, S. 24–60.
- Tuczay, Christa (2015): *Geister, Dämonen – Phantasmen. Eine Kulturgeschichte*. Wiesbaden: Marixverlag. (Ebook, Kindle Edition).
- Turner, Victor (1970): *The Forest of Symbols. Aspects of Ndembu Ritual*. Ithaca, NY: Cornell Univ. Press.
- Turner, Victor (2000): *Das Ritual. Struktur und Anti-Struktur*. Frankfurt a. M.: Campus.
- Umland, Samuel J. (2015): *The Tim Burton Encyclopedia*. Lanham: Rowman & Littlefield.
- van Gennepe, Arnold (2005): *Übergangsriten*. Frankfurt a. M.: Campus-Verlag.
- Vanderbilt, Tom (2002): *Survival City. Adventures among the Ruins of Atomic America*. New York: Princeton Architectural Press.
- Vogt, Jochen (2008): *Einladung zur Literaturwissenschaft*. München, Stuttgart: Fink; UTB.
- Vollmann, Benjamin (2015): *Tod im Computerspiel*. Wien: Universität Wien, Diplomarbeit. Online verfügbar unter http://othes.univie.ac.at/36371/1/2015-01-31_0712148.pdf, zuletzt geprüft am 10.10.2016.
- Wabschall, Mike (2008): Design Principles. In: International Game Developers Association (Hg.): *2008-2009 Casual Games White Paper*. o. A.: o. A., S. 87–89. Online verfügbar unter http://c.ymcdn.com/sites/www.igda.org/resource/collection/bcb11e9b-13e6-40d0-b390-952b5e11d35a/IGDA_Casual_Games_White_Paper_2008.pdf, zuletzt geprüft am 28.01.2018.
- Waldenfels, Bernhard (2004): *Phänomenologie der Aufmerksamkeit*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Walker, Austin (2014): Watching Us Play. Postures and Platforms of Live Streaming. In: *Surveillance & Society* 12 (3), S. 437–442.
- Waller, Gregory A. (2010): *The Living and the Undead. Slaying Vampires, Exterminating Zombies*. Urbana et al.: University of Illinois Press.
- WaltzingFish: (2017): Beitrag im Forum Mystery Case Files: The Black Veil Collector's Edition Forum zum Thema 'Morphing Objects???' vom 23.03.2017. Online

- verfügbar unter <http://forums.bigfishgames.com/posts/list/901609.page>, zuletzt geprüft am 19.01.2018.
- Walz, Steffen P.; Deterding, Sebastian (Hg.) (2014): *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications*. Cambridge: MIT Press.
- Wardfire (2014): Redemption Cemetery 1: The Curse of the Raven – Part1 – w/Wardfire. Online verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=IvvG7rGYyno>, zuletzt geprüft am 17.12.2017.
- Weber, Hans-Joachim (1994): *Der soziale Tod. Zur Soziogenese von Todesbildern*. Frankfurt a. M.: Lang.
- Weber, Tina (2007): Codierungen des Todes. Zur filmischen Darstellung von Toten in der amerikanischen Fernsehserie „Six Feet Under“. In: Thomas Macho und Kristin Marek (Hg.): *Die neue Sichtbarkeit des Todes*. München: Fink, S. 541–557.
- Weinstock, Andrew (2013): Introduction: The Spectral Turn. In: María del Pilar Blanco und Esther Peeren (Hg.): *The Spectralities Reader. Ghosts and Haunting in Contemporary Cultural Theory*. London: Bloomsbury Academic, S. 61–68.
- Werner, Josephin (2017): *Vom Konsumismus zum Appleismus. Zur kommerziellen Verführung einer hippen Generation*. Chemnitz: Technische Universität Chemnitz (Masterarbeit).
- Wernick, Andrew (2010): Simulation. In: Richard G. Smith (Hg.): *The Baudrillard Dictionary*. Edinburgh: Edinburgh University Press, S. 199–201.
- Williams, Dmitri; Martins, Nicole; Consalvo, Mia; Ivory, James D. (2009): The Virtual Census. Representations of Gender, Race and Age in Video Games. In: *New Media & Society* 11 (5), S. 815–834. DOI: 10.1177/1461444809105354.
- Wittman, Laura (2011): *The Tomb of the Unknown Soldier, Modern Mourning, and the Reinvention of the Mystical Body*. Toronto: University of Toronto Press.
- Wohlgemut, Michael (1493): Tanz der Gerippe. Nürnberg. In: *Schedelsche Weltchronik*, S. 261. Online verfügbar unter https://commons.wikimedia.org/wiki/Schedelsche_Weltchronik#/media/File:Schedelsche_Weltchronik_d_261.jpg, zuletzt geprüft am 07.12.2017.
- Wolf, Mark J. P.; Perron, Bernard (Hg.) (2016): *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York, London: Routledge Taylor & Francis.
- Wolf, Werner (2014): Intermedialität. Konzept, literaturwissenschaftliche Relevanz, Typologie, intermediale Formen. In: Volker C. Dörr und Tobias Kurwinkel (Hg.): *Intertextualität, Intermedialität, Transmedialität. Zur Beziehung zwischen Literatur und anderen Medien*. Würzburg: Königshausen & Neumann, S. 11–45.
- Wolff, Stefan (1992): Die Anatomie der Dichten Beschreibung. Clifford Geertz als Autor. In: Joachim Matthes (Hg.): *Zwischen den Kulturen? Die Sozialwissenschaften vor dem Problem des Kulturvergleichs*. Göttingen: Schwartz, S. 339–361.
- Wunderlich, Uli (2001): *Der Tanz in den Tod. Totentänze vom Mittelalter bis zur Gegenwart*. Freiburg i. Brsg.: Eulen-Verl.

- Yeats, William Butler (2010 [1888]): *Fairy and Folk Tales of the Irish Peasantry*. o. A.: o. A. (Ebook). Online verfügbar unter <http://www.gutenberg.org/files/33887/33887-h/33887-h.htm>, zuletzt geprüft am 26.12.2017.
- Yee, Nick (2006): The Labor of Fun. In: *Games and Culture* 1 (1), S. 68–71.
- Yee, Nick (2014): *The Proteus Paradox. How Online Games and Virtual Worlds Change Us-And How They Don't*. New Haven, CT: Yale Univ. Press.
- Yee, Nick (2017): Beyond 50/50: Breaking Down The Percentage of Female Gamers by Genre. Online verfügbar unter <https://quanticfoundry.com/2017/01/19/female-gamers-by-genre/>, zuletzt geprüft am 21.10.2017.
- Zenescope Entertainment (2012-2013): *Grimm Fairy Tales Presents Sleepy Hollow*. [Comicbuchreihe].
- Zesinger, Greg (2008): Casual Games at Retail. In: International Game Developers Association (Hg.): *2008-2009 Casual Games White Paper*. o. A.: o. A., S. 183–189. Online verfügbar unter http://c.ymcdn.com/sites/www.igda.org/resource/collection/bcb11e9b-13e6-40d0-b390-952b5e11d35a/IGDA_Casual_Games_White_Paper_2008.pdf, zuletzt geprüft am 28.01.2018.
- Žižek, Slavoj (1991): *Liebe Dein Symptom wie Dich selbst! Jacques Lacans Psychoanalyse und die Medien*. Berlin: Merve-Verl.
- Zywica, Jolene; Danowski, James (2008): The Faces of Facebookers. Investigating Social Enhancement and Social Compensation Hypotheses. Predicting Facebook and Offline Popularity from Sociability and Self-Esteem, and Mapping the Meanings of Popularity with Semantic Networks. In: *Journal of Computer-Mediated Communication* 14 (1), S. 1–34. DOI: 10.1111/j.1083-6101.2008.01429.x.

Spiele

- A Mortician's Tale* (2017): Laundry Bear Games/ Laundry Bear Games.
- Agatha Christie: Death on the Nile* (2008): Oberon Media/ Big Fish Games.
- America's Army* (2002–2015): United States Army/ United States Army.
- Bury My Bones* (o. J.): o. A./ o. A.
- Candy Crush Saga* (2012): King/ King.
- Clash of Clans* (2012): Supercell/ Supercell.
- Cursed Fates: Der kopflose Reiter* (2012; 2014): Fenomen Games/ Big Fish Games.
- Cursed Fates: The Headless Horseman* (2012; 2014): Fenomen Games/ Big Fish Games.
- Dance of Death* (2015): eight game studio/ RunServer.

- Danse Macabre: Deadly Deception* (2015): Big Fish Games; Eipix Entertainment/ Big Fish Games.
- Dark Tales: Edgar Allan Poe's The Masque of the Red Death* (2013): ERS Game Studio/ Big Fish Games.
- Dark Tales: Edgar Allan Poe's Murder in Rue Montague* (2011): Big Fish Games; ERS Game Studio/ Big Fish Games.
- DayZ* (2013): Bohemia Interactive Studio/ Bohemia Interactive Studio.
- Enigmatis: The Ghosts of Maple Creek* (2011): Big Fish Games; Artifex Mundi/ Big Fish Games; Artifex Mundi.
- Farmville* (2009): Zynga/ Zynga.
- Frankenstein: Master of Death* (2015): Fineway Studios; JetDogs Studios/ Fineway Studios; JetDogs Studios.
- Grim Tales* (2011–heute): Elephant Games; Big Fish Games/ Big Fish Games; Activision.
- Haunted Hotel: Death Sentence* (2014): Big Fish Games; Elephant Games/ Big Fish Games.
- Haunted Hotel: Silent Waters* (2016): Big Fish Games, Elephant Games/ Big Fish Games.
- Hay Day* (2012): Supercell/ Supercell.
- Lost Souls: Zeitlose Fabeln* (2014): Fenomen Games/ Big Fish Games.
- Love Chronicles: Death's Embrace* (2017): Vendel Games/ Big Fish Games.
- Minecraft* (2011): Mojang AB/ Mojang AB.
- Mystery Case Files* (2005–heute): Big Fish Games; Elephant Games; Eipix Entertainment/ Big Fish Games.
- Mystery Legends: Sleepy Hollow* (2009): PixelStorm/ PixelStorm; Big Fish Games et al.
- New York Mysteries: The Lantern of Souls*. (2016): Five-BN/ Big Fish Games; Five-BN.
- Papers, Please* (2013): 3909; Lucas Pope/ 3909; Lucas Pope.
- Quizduell* (2012): FEO Media AB/ FEO Media AB.
- Redemption Cemetery* (2011–heute): ERS Game Studio; Big Fish Games; AMAX Interactive/ Big Fish Games.
- Redemption Cemetery: At Death's Door* (2016): ERS Game Studio/ Big Fish Games.
- Redemption Cemetery: Clock of Fate* (2015): Big Fish Games; ERS Game Studio/ Big Fish Games.
- Redemption Cemetery: Curse of the Raven* (2011): ERS Game Studio/ Big Fish Games.
- Redemption Cemetery: Salvation of the Lost*. (2013): Big Fish Games, ERS Game Studio/ Big Fish Games.

Sacra Terra: Kiss of Death (2013): Big Fish Games; Five-BN; Alawar Entertainment/
Big Fish Games; Avanquest Software; Alawar et al.

Shades of Death: Royal Blood (o. J.): o. A./ o. A.

Tetris (1986): Paschitnow/ Infogrames.

The Elder Scrolls V: Skyrim (2011): Bethesda Game Studios/ Bethesda Softworks LLC.

The Other Side: Tower of Souls (2014): Alawar Entertainment/ Alawar Entertainment et
al.

The Stanley Parable (2013): Galactic Café/ Galactic Café.

The Walking Dead (2010–heute): Telltale Games/ Sony Computer Entertainment;
Telltale Games.

Tomb Raider (1996): Core Design/ Eidos Interactive.

Vampire Brides: Love Over Death (2012): Gamers Digital/ Avanquest Software.

World of Warcraft (2004–heute): Blizzard Entertainment/ Blizzard Entertainment.

Filme

Ball, Alan (2001-2005): *Six Feet Under*. Warner Bros. Television; HBO Enterprises.

Burton, Tim (1999): *Sleepy Hollow*. Paramount Pictures; Pathé.

Caron, Glenn Gordon (2005-2011): *Medium*. CBS Television.

Columbus, Chris; Cuarón, Alfonso; Newell, Mike; Yates, David (2001-2011): *Harry
Potter-Reihe*. Warner Bros.

Feldman, Jon Harmon (2003–2008): *Tru Calling*. 20th Century Fox Television.

Ferrante, Anthony C. (2007): *Headless Horseman*. Alchemy; Millennium

Geronimi, Clyde; Kinney, Jack (1949): *The Adventures of Ichabod and Mr. Toad*. RKO
Radio Pictures, Inc.

Geronimi, Clyde; Kinney, Jack (1955): *The Legend of Sleepy Hollow*. Disney.

Gray, John (2005–2010): *Ghost Whisperer*. CBS Paramount Television; ABC Studios;
CBS Studios.

Jackson, Peter (2003): *Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs*. New Line
Cinema.

Kurtzman, Alex; Orci, Roberto; Iscove, Phillip; Wiseman, Len (2013-2017): *Sleepy
Hollow*. 20th Century Fox Television.

Newman, Kyle (2004): *The Hollow*. First Look.

Schellerup, Henning (1980): *The Legend of Sleepy Hollow*. Sunn Classics.

Schiller, Kiri Luca (2016-2017): *Haunted – Seelen ohne Frieden*. Odeon Entertainment.

Silberling, Brad (1995): *Casper*. Universal Pictures.

Venturini, Edward D. (1922): *The Headless Horseman*. W.W. Hodkinson et al.

Verbinski, Gore; Marshall, Rob; Rønning, Joachim; Sandberg, Espen (2003–2017): *Pirates of the Caribbean*. Walt Disney Studios Motion Pictures.

Anhang

Auszählung aller Wörter, die in den Titeln der Wimmelbildspiele vorkommen

Quelle: bigfishgames.com; Sektion PC Games

(<https://www.bigfishgames.com/download-games/genres/15/hidden-object.html>) Stand: 30.11.2017

Aus Platz- und Relevanzgründen werden die Wörter, die weniger als zehn Mal vorkommen, nicht mit aufgeführt.

1465 the	30 stories	21 agency	15 knightstone	11 nights
1094 of	30 sale	20 silent	15 kingdoms	11 mind
602 edition	30 queen	20 cases	15 escape	11 mayan
593 collector's	30 poe's	19 tale	15 dreams	11 lord
579 strategy	30 life	19 stolen	15 dana	11 lake
579 guide	30 kingdom	19 rite	15 art	11 into
265 mystery	29 spirits	19 reckoning	14 soul	11 guardians
221 dark	29 shadows	19 realm	14 s	11 frozen
153 tales	29 expedition	19 legend	14 mountain	11 forbidden
124 and	29 christmas	19 journey	14 missing	11 fallen
116 mysteries	28 sea	19 golden	14 league	11 fairy
112 legends	28 quest	19 echoes	14 crimson	11 eye
111 lost	28 puppetshow	19 deadly	14 creek	11 collector
103 haunted	28 adventure	19 darkness	14 chimeras	11 broken
89 secrets	27 story	18 whispered	14 betrayal	11 an
89 a	27 spirit	18 sable	14 beast	10 wonderland
85 hidden	27 redemption	18 romance	13 vacation	10 twisted
82 world	27 maze	18 passage	13 thief	10 shattered
76 curse	27 manor	18 moon	13 terror	10 ring
71 secret	27 cemetery	18 cut	13 riddles	10 reality
67 grim	26 witches'	18 ancient	13 reflections	10 phantom
62 death	26 souls	17 treasure	13 park	10 memories
61 in	26 midnight	17 strange	13 object	10 little
55 legacy	25 voyage	17 rose	13 labyrinths	10 isle
52 time	25 town	17 ominous	13 ice	10 ii
52 love	25 macabre	17 living	13 great	10 hunt
51 past	25 light	17 hope	13 fall	10 hills
48 case	25 beyond	17 ghost	13 doors	10 four
47 to	25 awakening	17 beauty	13 destiny	10 fire
46 city	24 detective	16 princess	13 deep	10 fears
41 shadow	24 castle	16 on	13 call	10 endless
41 forgotten	24 adventures	16 novel	13 age	10 dragon
39 for	23 wolf	16 night	12 song	10 day
39 files	23 order	16 nevertales	12 sins	10 crystal
39 chronicles	23 murder	16 magic	12 shiver	10 cadenza
38 house	23 lies	16 last	12 red	10 bridge
38 heart	23 fate	16 halls	12 ravenhearst	10 bride
37 island	23 facade	16 evil	12 queen's	10 book

36 trackers	23 at	16 dream	12 prophecies	
36 parables	22 phantasmal	16 blood	12 phoenix	
36 hotel	22 nightmare	16 another	12 nightfall	
35 revenge	22 new	16 ancients	12 maestro	
35 from	22 family	15 witch	12 grove	
33 surface	22 dead	15 twilight	12 forest	
33 myths	21 vampire	15 tower	12 enchanted	
33 cursed	21 stone	15 show	12 dawn	
32 final	21 royal	15 return	12 big	
32 edgar	21 lands	15 record	12 anomalies	
32 black	21 dimensions	15 off	11 wild	
32 allan	21 danse	15 objects	11 train	
31 fear	21 amaranthine	15 mystic	11 saga	